
Por sólo 2'99€
REVISTA DE PLAYSTATION 100
Play mania
Canarias 3,14 € • Portugal 2,99 €
» ANÁLISIS
Lollipop Chainsaw
¡Una animadora contra los zombis!
¡SORTEAMOS 7 HEADSETS!
TURTLE BEACH PX5
ESPECIAL E3
¡50 JUEGOS ROMPEDORES!
METAL GEAR RISING • WATCH DOGS • THE LAST OF US
DARKSIDERS II • BEYOND: TWO SOULS • RESIDENT EVIL 6
ASSASSIN'S CREED III • DEAD SPACE 3 • GOD OF WAR ...
00162
8 424094 800032
» REPORTAJE
EL REGRESO DE TOMB RAIDER
La nueva Lara Croft te va a dejar con la boca abierta
» COMPARATIVA
ENTRE TIROS ANDA EL JUEGO
StarHawk, Sniper Elite V2, Ghost Recon, Max Payne 3...
MAX PAYNE 3
¡GUÍA COMPLETA DE REGALO!
Archívala en la caja del juego



DE LOS CREADORES DE DAWN OF THE DEAD Y LOS PRODUCTORES DE NO MORE HEROES
LOLLIPOP CHAINSAW™
San Romero KNIGHTS
¡Los Zombis son un Asco! XOXOXOXO Juliet
XBOX 360
PS3
18
WB GAMES
KADOKAWA GAMES
GRASSHOPPER MANUFACTURE
PS3 PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
WWW.LOLLIPOPCHAINSAW.COM

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz

Sony: la triunfadora del E3



El E3, la feria de videojuegos más importante del mundo, está cada vez más descafeinada. La mayoría de las compañías hacen sus grandes anuncios unas semanas antes, en un intento de desmarcarse y ganar más protagonismo. Este año, sorpresas más bien pocas. Eso sí, las que ha habido han sido de altura y, recapitulando, Sony es la que se ha llevado el gato al gua. Tanto por méritos propios, como por deméritos de sus competidores: ni Nintendo ni Microsoft han estado a la altura.

Sony también nos había mostrado ya algunas de su cartas, como el espectacular *God of War Ascension,* pero aún así nos ha dejado con la boca abierta con dos producciones de lujo como *The Last of Us* (Naughty Dog) y, muy especialmente, *Beyond: Two Souls*, de Quantic Dreams. Los creadores de *Heavy Rain* prometen volver a extasiarnos frente al televisor. Y luego está *Wonderbook*: libros que usarán realidad aumentada para contarnos historias... Hay que agradecerle a Sony que se haya alejado de la "secuelitis" para apostar por nuevas franquicias. Por cierto, un aplauso a Ubisoft por lo mismo, por cortarnos la respiración con *Watch Dogs*... Y es que si *Assassin's Creed III* es una pasada, vais a flipar cuando veáis *Watch Dogs*.

Hay una cosa que no me ha gustado nada: la falta de sustento para PS Vita. Sí, se han presentado dos juegazos que harán que os brillen los ojos: *Assassin's Creed III: Liberation* y *COD Black Ops: Declassified*, y también llaman la atención *LittleBigPlanet* y *Soul Sacrifice*, pero me parece poco. Y saber que algunos juegos de PSone serán compatibles con Vita no me consuela. Debería haber sido así desde el principio...

Y quiero acabar dando las gracias a Sony por no haber mencionado nada relativo a una nueva generación de consolas. Además, quienes razonan que PS3 ha tocado techo, por favor que se pasen por www.hobbynews.es y vean los vídeos. El salto gráfico que se aprecia en la mayoría de los juegos dice muy poco a favor de un relevo generacional. Es más, tras la presentación de *Beyond* la pregunta más repetida fue ¿PS3 es capaz de esto? Y dejo ya de daros el tostón para que descubráis, una páginas más adelante, la fuerza de los juegos presentados en el E3 2012...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

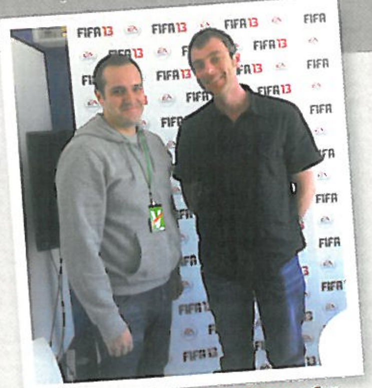
Este mes nos ha dado tiempo... A poco, la verdad. Ha sido un mes de locos, entre presentaciones, anuncios y el E3, a los días les han faltado horas...



Dani visitó Expomanga y posó junto a Tifa, Cloud y Aeris. El peque de la derecha es su hijo mayor, que dice que para próxima se disfraza él...



Sam Delany, de Traveler Tales, charló con Alberto en la presentación de *LEGO Batman 2*. Ojito con el juego, que mola todo...



David Rutter volvió a España a enseñar *FIFA 13*. Como Daniel ya se ha hecho muchas fotos con él, mandó a Alberto... Es broma: Dani estaba en Londres viendo *Tomb Raider*.

Lo que nos habéis dicho...

Desconfiados



Artur Seitkaliyev
Watch Dogs va para la Next-Gen?

Bien informados



Aitor Notinkxines
Atentos a PS+, van a poner juegos muy buenos gratis como *MotorStorm Apocalypse, inFamous 2, Darksiders...*

Ansiosos



Carlos Serrano
¿Cuándo sale *Ni No Kuni*? ¿Me gustará si odio los combates por turnos? ¿Estará doblado o con subtítulos?

En Alta definición



Lluis Erena Amezcua
Pensaba que la tele que me compré se veía bien, pero cuando he puesto *FF XIII-2* en mi Play me he dado cuenta de que se veía mejor todavía. ¡¡¡Vaya gráficos que tiene este juegazo!!!

Indignadas



Shou-chan Sedna Sparda
Cómo molesta la gente que se mete Home a ligar, por dios. ¿No me manda un tipo un MP para que nos veamos por cámara? Yo flipo o.o

Convencidas



Tania Rodríguez Valle
Nunca había jugado a *Max Payne* pero desde que he visto la última revista me lo voy a comprar sí o sí.

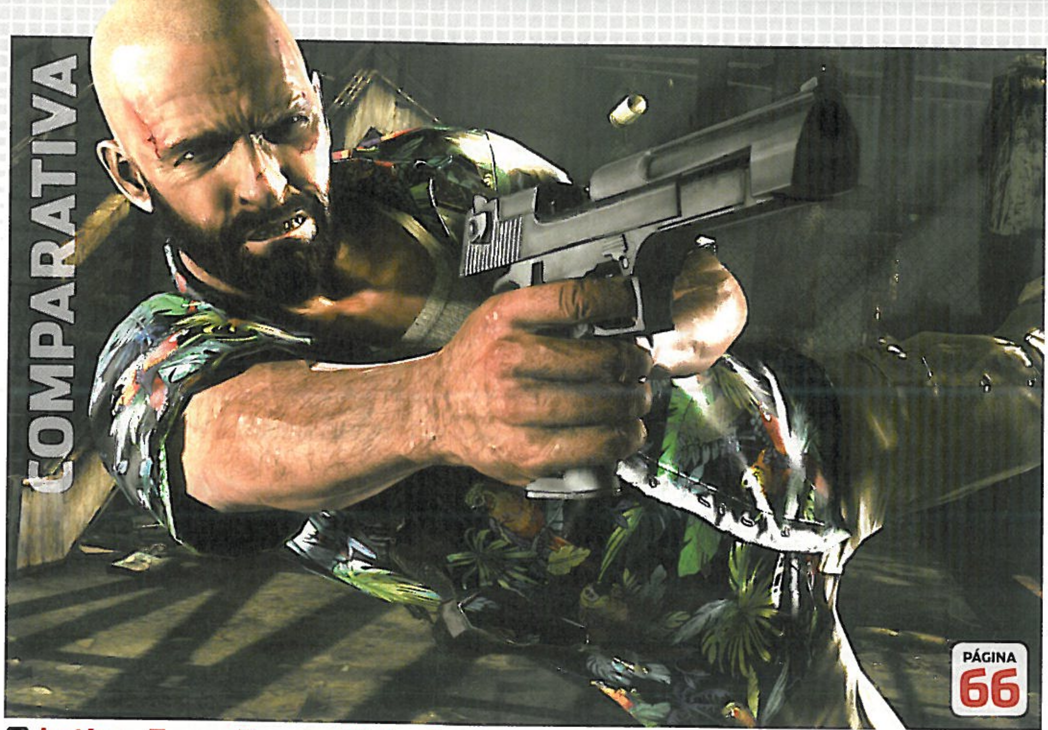
Aburridos



J.Pablo Guerrero
El *God of War* se está haciendo aburrido ya, es siempre igual, y mira que soy fan de la saga... Pero me decepciona a estas alturas.

SUMARIO #162





» **Acción en Tercera Persona: ¡A tiros!** Ponemos cara a cara a los mejores juegos de acción, para que decidáis qué aventura es la que más os gusta. Tenemos de todo: *Max Payne 3, Sniper Elite V2, NeverDead, Ghost Recon, Starhawk...*



» **Lollipop Chainsaw.** Juegos de zombis hay muchos, pero ¿protagonizados por una animadora con motosierra?



» **Tomb Raider.** Lara Croft vuelve con una aventura espectacular, que os hará olvidar anteriores *Tomb Raider*.



EN PORTADA
E3
La feria de Los Ángeles nos ha deparado algunas sorpresas de auténtico lujo: no te pierdas los juegos de los que todo el mundo va a hablar durante los próximos meses.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 15 DE JUNIO AL 16 DE JULIO

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días. Ahora no hay mucho, pero pronto habrá para elegir.

15 DE JUNIO VIERNES

- Doctor Who: The Eternity Clock · PSN (PS3/ PS Vita)
- Gravity Rush · PS Vita — RECOMENDADO
- Lollipop Chainsaw · PS3 — RECOMENDADO

22 DE JUNIO VIERNES

- LEGO Batman 2 · PS3/PS Vita — RECOMENDADO

27 DE JUNIO JUEVES

- Alien Spidy · PSN (PS3)
- Fuel Overdose · PSN (PS3)
- PulzAR · PSN (PS Vita)

29 DE JUNIO VIERNES

- Batman Arkham Asylum G.O.T.Y. (reedición) · PS3
- Ice Age Continental Drift · PS3
- London 2012 · PS3
- miCoach Adidas · PS3
- Spec-Ops The Line · PS3 — RECOMENDADO
- The Amazing Spider-Man · PS3

6 DE JULIO VIERNES

- Dead Island GOTY · PS3



Spec Ops: The Line
Un gran juego de acción bélica en el que los enemigos no son sólo los soldados, si no también la arena que ha sepultado Dubai.
http://www.specopstheline.com/
Preview en página 94

LEGO Batman 2
Héroes y villanos bajo la original perspectiva de LEGO y con más sorpresas y novedades que nunca.
http://videogames.lego.com/en-us/



Gravity Rush
Uno de los juegos de Vita más originales y que mejor aprovecha las novedades de control de la portátil. Échale un ojo...
www.es.playstation.com
Análisis en página 62

JUNIO 15

Lollipop Chainsaw
Un originalísimo juego de acción zombi en el que la heroína es una "dulce" animadora con motosierra...
http://lollipopchainsaw.com/
Análisis en página 44

DARKSIDERS II

MUERTE, VIVE

AGOSTO 2012

Resérvalo en

GAME

Tu especialista en videojuegos

18

www.pegi.info

PS3

XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD-ROM SOFTWARE

VIGIL

THQ



Agni's Philosophy es una demostración técnica del nuevo motor gráfico de Square Enix, Luminous Engine. Es una pasada...

Así serán los juegos de rol del futuro...

SQUARE ENIX MUESTRA *LUMINOUS* ENGINE, SU MOTOR GRÁFICO "NEXT GEN"

La feria E3 ya ha cerrado sus puertas y, como era de esperar, no se ha mostrado nada de la futura "PS4" o como se vaya a llamar la siguiente generación de consolas de Sony. Algo lógico, por otra parte, viendo la que "está cayendo" en el panorama económico mundial. Eso sí, algunas compañías valientes enseñaron sus nuevos motores gráficos, como Epic (con su ya famoso Unreal Engine 4) o Square Enix, que presentó su nuevo Luminous Engine. Motores gráficos que serán la base de muchos juegos de la siguiente generación, aunque no se anunciaron títulos concretos.

En el caso de Square Enix, la compañía nipona elaboró una escena en tiempo real llamada *Agni's Philosophy* (la podéis ver en la página www.agnisphilosophy.com) y sin duda levantó muchas expectativas dada su enorme calidad. La escena, con claras reminiscencias orientales, nos muestra a un grupo de sacerdotes en pleno ritual, despertando a una criatura similar a un dragón. Durante el ritual, unos encapuchados aparecen disparando a todo lo que se mueve, mientras los sacerdotes repelen el ataque con escudos de energía y rayos de electricidad, comenzando a continuación una huida en la que intervienen otras criaturas fantásticas. Lo grandioso del asunto es que todo parecía una escena CG, desde el modelado de los personajes a los efectos de luz, la increíble recreación del pelo o efectos como los "chispazos", pero en realidad se está ejecutando en tiempo real (y por lo tanto se pueden modificar y ajustar sin tener que volver a renderizarlo todo como en las CG). De verdad, si tenéis ocasión, revisad el vídeo para que os deis cuenta del nivelazo que tienen la expresividad de los personajes, sus animaciones o detalles como el movimiento del pelo. Y ahora pensad que todo esto se podrá aplicar a juegos como *Final Fantasy XV*, por ejemplo. El resultado serán juegos aún más impresionantes, más realistas, más vivos, aunque habrá que esperar para ver qué pasa con la jugabilidad...

Luminous Engine será capaz de mover y animar personajes tan detallados como este. El pelo, la sincronización labial, los gestos... Todo resultará hiperrealista.



Agni's Philosophy nos cuenta el ataque que sufren unos sacerdotes mientras despiertan a un dragón...



Si has visto la peli "Final Fantasy VII Advent Children", descubrirás unos personajes de calidad similar...



La recreación del pelo, la luz... Todo resulta más "real" con el nuevo motor gráfico.

La demo no es una CG: se demostró que se podía modificar en tiempo real.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

LA CALIDAD TÉCNICA EN PS3

Algunos de los títulos exhibidos en el E3, como *Beyond*, *The Last of Us* o *ACIII*, han demostrado que esta generación aún tiene mucho que decir, que no hay prisa para PS4...

LAS OFERTAS PARA LOS USUARIOS PLUS

Sony ha anunciado sus planes para Europa y sin duda son un motivo más para plantearse la suscripción. Hasta junio de 2013 añadirán 45 juegos, como *MotorStorm Apocalypse*, *inFamous 2*, *LBP2* o *Virtua Fighter 5 F.S.* (PSN).



LAS REBAJAS DE VITA EN VERANO

Del 15 de junio al 15 de julio puedes ahorrarte 50 € al comprar una Vita Wi-Fi + *Uncharted* o comprando el Bundle de Vita + *FIFA* + Memory 4GB.





BAJAN

EL DESCAFEINADO E3 DE ESTE AÑO

No recordamos una edición tan floja en todos los aspectos: conferencias de los fabricantes de hardware, escasez de sorpresas o títulos completamente nuevos (casi todo se sabía de antes)... ¿Mejorará el año que viene?

LA JUEGOS QUE SE VAN AL AÑO 2013

The Last of Us, *Ni No Kuni*, *Metal Gear Solid Rising Revengeance*, *BioShock Infinite*... muchos juegos previstos para este año han optado por retrasar su salida para evitar la cruel competición navideña. Para nosotros es una pena no jugarlos ya...

LAS NOVEDADES PARA PS VITA...

Sony dice que hubo 25 títulos en la feria, pero no nos salen las cuentas. Hay poco sí, pero algunas cosas tienen una pinta de narices, como *ACIII: Liberation* o *Soul Sacrifice*, que llegará a Europa vía Sony.



ÚLTIMA HORA

» ANUNCIO PS3

SKYRIM: DAWNGUARD, A FINALES DE JULIO

A **finales de julio** estará disponible para su descarga en **PSN** *Dawnguard*, el **primer DLC de** *Skyrim* que nos ofrecerá unas **20 horas** de juego extra en una nueva trama en la que podremos posicionarnos en una nueva y poderosa **facción vampírica** o formar parte del bando rival, la **Guardia del Alba**. Habrá novedades como poder **luchar desde el caballo, nuevas armas y gritos**, misiones en el plano de **Oblivion**... Ya queda menos.



» ANUNCIO

TODAS LAS CIFRAS DE ESTA EDICIÓN DEL E3

En el momento de escribir estas líneas, el **E3 2012** acaba de echar el cierre arrojando las siguientes cifras: **45.700 profesionales de 103 países** se dieron cita en un evento que albergó a unos **200 expositores**. Eso sí, es posible que el **E3** del año que viene **no se celebre en Los Angeles**, sino en otra ciudad norteamericana con infraestructuras mejor adaptadas. Las candidatas son **San Francisco, Chicago** o **Nueva York**. Se anunciará en breve.



» PELICULA

JUEGOS EN LA NUEVA PELÍCULA DE DISNEY

"¡Rompe Ralph!" es el título de la nueva **peli de animación de Disney**, dirigida por **Rich Moore** ("Los Simpsons", "Futurama") y en la que los **videojuegos serán los protagonistas** En ella conoceremos a **Ralph**, el malo de una recreativa ficticia entre ***Donkey Kong*** y ***Rampage*** que, cansado de ser siempre el malo, decide probar su valía como héroe en un juego más moderno. Referencias a ***Call of Duty*** o ***Pac Man*** y múltiples cameos de personajes como **Zangief, Bowser** o **Kano** nos arrancarán más de una carcajada. Promete mucho.

Play ¡Primeras imágenes!

SACRILEGIUM | PS3 | TOPWARE INTERACTIVE | SURVIVAL HORROR | SIN CONFIRMAR

Un sacrilegio para poner de moda el auténtico terror

Cuando parecía que el género de los survival horror había quedado en el olvido, la editor alemana TopWare anuncia la producción de *Sacrilegium*, una aventura de terror en toda regla, que está siendo desarrollada por Reality Pump Studios, un grupo especializado en los juegos de rol de corte medieval (como *Two Worlds*), que ahora se pasan a las aventuras de acción modernas. Y es que *Sacrilegium* nos pondrá en la piel de una belleza universitaria de 20 años llamada Álex, que se mantiene en forma practicando artes marciales. Una joven independiente y aventurera que se verá envuelta en una vorágine de extraños acontecimientos que la llevará desde San Francisco a las más oscuras regiones de la Europa central, tras la pista de los misteriosos Moroi, una especie de vampiro que daría miedo al mismísimo Drácula. Una angustiosa ambientación, giros imprevistos, espantosas criaturas y decisiones morales que desembocarán en duros sacrificios parecen ser las claves de un juego que promete tenernos en tensión hasta el final, con combates y Quick Time Events incluidos... Aún no tiene fecha de lanzamiento, pero pinta de miedo.



Sacrilegium quiere lograr que volvamos a sentir miedo frente a la consola.

Horribles criaturas nos aguardan en un intrigante periplo por medio mundo.

Una especie de vampiros, mucho más peligrosos que los de las pelis, serán nuestros auténticos enemigos.



LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS | PS3 Y PS VITA | WARNER | PLATAFORMAS | OTOÑO

Una pieza de LEGO para gobernarlos a todos...

Warner ya nos ha facilitado las primeras imágenes de su esperado *LEGO: El Señor de los Anillos*, otro simpático juego de acción y plataformas a cargo de TT Games, que como todos los juegos de este tipo, gustará tanto al jugador casual como al más "friki". Abarcará las tres películas, incluyendo los momentos más recordados de cada una, como la lucha contra el Balrog en las minas de Moria o el emocionante desenlace en el monte del Destino. Podremos manejar a los principales personajes (Frodo, Aragorn, Gimli, Legolas, Gandalf, Boromir, Sam, Merry, Pippin...). Y por supuesto, molará más jugarlo en cooperativo. Llegará en otoño, poco antes de la primera peli de "El Hobbit".



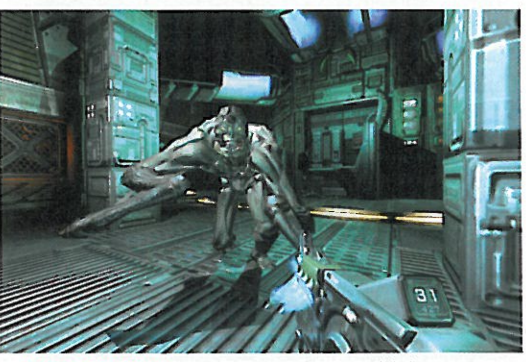
LEGO El Señor de los Anillos incluirá los mejores momentos de las tres pelis. Podremos manejar a Frodo, Gimli, Gandalf...

DOOM 3: BFG EDITION | PS3 | BETHESDA | SHOOT'EM UP | OTOÑO

Play ¡Primeras imágenes!

Doom 3 llegará a PS3 remasterizado y con extras

Bethesda anuncia para PS3 *Doom 3: BFG Edition*. Se trata de una edición remasterizada de un terrorífico y claustrofógico shooter que salio en la primera Xbox y PC hace 8 años y que nos llegará en HD, con trofeos y la opción de verlo en 3-D estereoscópico. Incluirá su expansión *Resurrection of Evil* y siete niveles nuevos creados para la ocasión. Y como colofón, también incluirá los dos primeros *Doom*. Un plato muy apetecible para los fans de los shooters.



Doom 3 BFG Edition **es la edición remasterizada del clasico de PC y Xbox. Incluirá su expansión, 7 niveles nuevos y los dos primeros *Doom*.**

LITTLEBIGPLANET | PS VITA | SONY | PLATAFORMAS | SIN CONFIRMAR

Play ¡Nuevos datos!

Juega crea y comparte también en PS Vita

Los Sackboys saltarán a PS Vita en un plataformas con una trama totalmente nueva y respentando la esencia de la saga. Así, podremos tanto personalizar a nuestro Sackboy como crear niveles y juegos (mata-mata, shooters, musicales...). Y es que este *LBP* de Vita contará con las mismas herramientas de creación que *LittleBigPlanet 2*, además de algunas nuevas. Lo mejor es que aprovechará a tope las funciones de Vita, tanto para jugar como para crear. Así, podremos golpear el panel táctil para desplazar objetos hacia el frente, o pulsar en la pantalla para enviarlos atrás; arrastrarlos o pellizcarlos para desplazarlos, pintar con el dedo, capturar texturas con las cámaras, agitar el sensor de movimientos... Además, *LittleBigPlanet* aprovechará de lujo la conectividad de PS Vita, para dejarnos jugar con quién queramos y dónde queramos, ya sea cooperando o haciéndole la pascua al rival. Y ya sabéis que puede convertirse en un juego casi infinito: podrás subir tus niveles y juegos y descargar los de otros usuarios. Un juego con espíritu portátil que puede ser la bomba en PS Vita.







LittleBigPlanet de PS Vita será un juego diseñado para la portátil, no un port de las versiones de PS3.



Ofrecerá todas las opciones de creación y de *LBP2*, más algunas propias de Vita y funciones táctiles.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO PS3

DESCARGABLE DE "ESDLA"

Además de ***LEGO El Señor de los Anillos***, **Warner** ha anunciado este mes ***Guardianes de la Tierra Media***. Ofrecerá batallas **multijugador Online** para hasta **10 jugadores** en 5 entornos reconocibles con la aparición de más de **20 icónicos "guardianes" (Sauron, Gollum, Gandalf, Thrain...)** que podremos manejar en partidas 1 vs 1). Estara disponible para descargar en **PSN en otoño**.



ANUNCIO

THQ FICHA A JASON RUBIN

En un gran golpe de efecto, **THQ** ha anunciado que su **nuevo presidente será Jason Rubin**. Toda una personalidad del sector, ya que es uno de los fundadores de **Naughty Dog** y uno de los artífices directos de los principales éxitos de este estudio, **desde *Crash Bandicoot* hasta *Uncharted***. **Rubin** tiene ante sí el gran reto de reconducir el rumbo de **THQ**, que atraviesa problemas económicos.

PERIFÉRICO

DUAL SHOCK 3 EN DORADO

Sony anuncia una edición especial de su **Dual Shock 3** en **color dorado metálico** con motivo de los Juegos Olímpicos de Londres. Estará disponible **en Europa por tiempo limitado**, así que si queréis llevaros a casa este "oro olímpico", mejor que os deis prisa. Desde luego, **no deja indiferente** a nadie. O te encanta o te parece espantoso.



ANUNCIO

ZACK ZERO OPTA A 6 PREMIOS

Nuestros amigos de **Cocodrile Entertainment** anuncian con orgullo que su ***Zack Zero*** ha conseguido **6 candidaturas** a los V Premios Nacionales del Videojuego, entre las que están **"Mejor juego del año", "Mejor diseño de juego", "Mejor dirección artística" y "Mejor música original"**. Estos premios se entregarán en la próxima edición de **Gamelab** y son los de mayor prestigio a nivel nacional. ¡Suerte!

ANUNCIO PS3

SECUELA DE *HOKUTO NO KEN*

Tecmo Koei ha anunciado en el pasado **E3** que están desarrollando la secuela de ***The Fist of the North Star: Ken's Rage***, el beat'em up estilo ***Dynasty Warriors*** ambientado en el universo del manga y anime **"El Puño de la Estrella del Norte"**. Ofrecerá un desarrollo similar y aún **no se sabe su fecha de salida** (será ya en 2013).

ANUNCIO PS3

EL AUTÉNTICO "CYBERPUNK"

CD Projekt, autores del famoso juego de rol para **PC y 360 *The Witcher 2*** han anunciado que su nuevo proyecto será ***Cyberpunk***. Estará basado en el **juego de rol** de mesa homónimo creado por **Mike Pondsmith** en 1988 (usará sus mismas reglas) y será un **RPG de desarrollo abierto**, muy adulto y con la mejor ambientación "cyberpunk". Promete, aunque **no se sabe para qué consolas saldrá...**



JUEGO PS3

MÁS *DYNASTY WARRIORS*

Y otro juego que **Tecmo Koei** ha confirmado en este **E3** es ***Dynasty Warriors 7 Empires***. Esta edición aumentada llegará **en exclusiva a PS3** ofreciendo **más batallas multitudunarias** con nuevos personajes y no será necesario tener *Dynasty Warriors 7* para disfrutar de ella.

PERIFÉRICO

5 HEADSET DE *BLACK OPS II*

Turtle Beach ha presentado su nueva línea de **headset oficiales de *Call of Duty***. Habrá **5 modelos**, desde **auriculares** básicos hasta **5.1 inalámbricos**. Aún no sabemos si llegarán aquí todos los modelos **ni sus precios**. Os mantendremos informados.





... Sony trabaja ya en sus primeros "Next Gen".

No han desvelado cuáles ni cuándo estarán listos (puede ser dentro de 3 años), pero es cierto que Sony está trabajando ya en los primeros juegos de la próxima generación.

.... Sony prepara un "volante" para PS Move.

Llegará junto con *LittleBigPlanet Karting*, y será un "volante" que permitirá colocar el mando Move dentro para pilotar el vehículo de forma más realista, moviendo el mando. A nosotros no nos termina de convencer...



... *Counter-Strike Global Ofensive* llega en agosto.

13 años después del lanzamiento del *Counter Strike* original, Valve ha anunciado que su nueva versión, *Global Strike*, llegará al Store en agosto por unos 15 €...

... SEGA Europa está en plena reestructuración.

La compañía va a centrarse en juegos digitales y sus principales franquicias, por lo que reducirá de tamaño e, incluso, podría cerrar las oficinas que tiene por Europa...

...... *Dead Island* desvelará su secuela este verano.

Poco o nada se sabe, salvo que habrá nuevos peligros/enemigos, que ofrecerá un estilo de juego similar al del primer *DI* y que llevará el subtítulo de *Riptide*...

MASTER GAME DESIGN U-TAD

En U-tad nos dan 5 claves para crear el juego perfecto

Si el mundo de los videojuegos os apasiona y queréis dedicaros profesionalmente a ello, tenéis que formaros adecuadamente. Y el mejor sitio para hacerlo es la U-tad, el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. Actualmente U-tad tiene la oferta de formación de postgrado más completa en el campo de los videojuegos, tanto en creación, como en programación y en diseño visual y artístico. Por ejemplo, actualmente ofrece un máster en Game Design, en el que cuentan con la experiencia los profesionales de Pyro Studios, responsables de la saga *Commandos*. Los consejos que nos han dado para diseñar un juego de éxito para consolas de última generación han sido estos:

- **ESTILO VISUAL:** es vital que la estética sea impactante y que utilice un motor de última generación, como en el caso de *Uncharted 3*.
- **UN PERSONAJE CARISMÁTICO QUE PUEDA CON TODO:** pensar en el héroe es básico, el jugador necesita un alter ego fuerte, inquebrantable. Por ejemplo, como el protagonista de *Max Payne 3*.
- **EFECTO "SANDBOX":** los jugadores cada vez demandan más juegos que no te limiten, que te permitan hacer todo lo que quieras, al más puro estilo *GTA*. Sin duda, es un punto clave para que un juego genere suficientes expectativas.
- **LAS HERRAMIENTAS:** los juegos para consolas de última generación nos ofrecen enormes posibilidades: armas de todo tipo, gadgets, complejos movimientos de combate... Es muy importante que el jugador tenga a su disposición todo el arsenal que necesite sin que limite la acción.
- **JUEGO COLECTIVO:** el juego debe ser divertido jugando solo y espectacular cuando compartes la experiencia online con tus amigos. Debéis poder conquistar mundos juntos y, en definitiva, debéis poder sumaros y vivir experiencias.

Estas 5 claves, junto con tener muy claro a qué público va dirigido nuestro juego, son sólo un ejemplo de qué cosas debe tener en mente un diseñador de videojuego. Pequeños datos, algunos aparentemente obvios, que es fundamental interiorizar si se quiere trabajar en esta industria. Si quieres más información, visita **www.u-tad.com.**


Uncharted 3 cumple casi todas las claves... ¿Lo mejorarías?


Las instalaciones de U-tad aúnan la tecnología más avanzada en un Campus que está integrado con la industria.

» MÁSTER EN GAME DESIGN: El máster de U-tad está dirigido por José Manuel García Franco (Cofundador y Director de Juego en Sokoh Studios y antes director de *Commandos Strike Force* en Pyro Studios). El programa profundiza en materias como los fundamentos gráficos, el scripting, lógica, mecánica y dinámica de videojuegos, gamification, arte, narrativa, psicología, gestión y producción. www.u-tad.com



MICROMANÍA
» 3,99 € » A LA VENTA EL 18 DE MAYO

¡YA LLEGA DISHONORED!

Nuevas y exclusivas imágenes del gran bombazo de la acción de 2012. Llega **Dishonored**. Además, las reviews de los mejores del mes: ***Diablo III, Max Payne 3, Real Warfare 2***... Y de regalo, dos juegos: ***Prince of Persia y Disciples III Resurrection,*** en descarga digital desde la FX Classic Store.



REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50 € » YA A LA VENTA

E3 2012, WII U... Y CASTLEVANIA EN 3DS

Todo sobre el E3 y **Wii U**, la nueva consola de Nintendo, en un suplemento especial, incluidos sus primeros juegos: ***Pikmin 3, Mario U, Zombi U***... Y, por supuesto, los juegos de 3DS, con reportaje exclusivo de ***Castlevania Mirros of Edge***. Y otro regalo: póster-guía de ***The Last Story***.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 22 DE JUNIO

EL E3, DIRECTO DESDE LOS ANGELES

Los **enviados especiales** de Hobby Consolas a la feria han preparado un **mega-reportaje** con información de primera mano sobre todo lo que se desveló allí: primeras impresiones tras probar los juegos, entrevistas, imágenes y, por supuesto, **¡exclusivas!**



THE AMAZING

SPIDER-MAN

6 DE JULIO

EN 3D E IMAX 3D

COLUMBIA PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE MARVEL ENTERTAINMENT/LAURA ZISKIN/AVI ARAD/MATT TOLMACH "THE AMAZING SPIDER-MAN"
ANDREW GARFIELD EMMA STONE RHYS IFANS DENIS LEARY CAMPBELL SCOTT IRRFAN KHAN CON MARTIN SHEEN Y SALLY FIELD MÚSICA DE JAMES HORNER
PRODUCTORES EJECUTIVOS STAN LEE KEVIN FEIGE MICHAEL GRILLO BASADO EN EL CÓMIC DE MARVEL DE STAN LEE Y STEVE DITKO HISTORIA DE JAMES VANDERBILT PRODUCIDA POR LAURA ZISKIN AVI ARAD MATT TOLMACH

MARVEL

www.TheAmazingSpiderman.es

DIRIGIDA POR MARC WEBB

3D

COLUMBIA PICTURES

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN

Este mes en...

Si quieres estar informado de todo lo que se cuece en el mundo de los videojuegos entra en **www.hobbynews.es.**

HOBBYNEWS.es

NO TE PIERDAS...

¡LO MÁS DESTACADO DE LA WEB!



EVENTO ESPECIAL

Especial E3: todo sobre la feria de Los Ángeles

La mejor cobertura de la feria de videojuegos más importante del mundo: todas las conferencias, los vídeos de todos los juegos, noticias, sorpresas, novedades, blogs especiales... El lugar ideal para conocer todos los detalles del E3 es: www.hobbynews.es/especiales/e3

LOS MEJORES VÍDEOS



La conferencia de Sony



Quantic Dream



Tertulias



VÍDEO

Los gadgets más sorprendentes

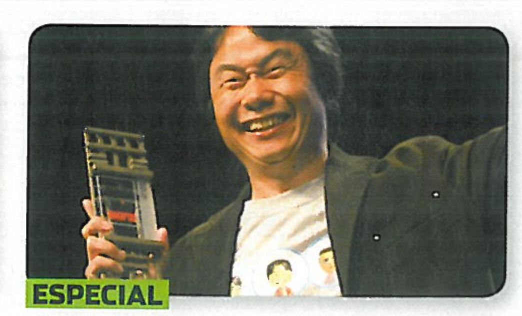
Descubre los periféricos más originales, gadgets, películas y muchas más sorpresas en los divertidos vídeos del "Escaparate".



REPORTAJE

¿Cuáles son los finales más pluff?

En Rey Cardo vuelve con su hilarante estilo a presentar un ránkig de lo más particular... Los juegos con los finales más "What The Fuck?"



ESPECIAL

Miyamoto, Príncipe de Asturias 2012

Uno de los personajes más importantes e influyentes de la historia de los videojuegos ha recibido un reconocimiento a su carrera.



PLAYMANÍA RECOMIENDA



REPORTAJE
Si te van los juegos de zombis, no te lo pierdas



AVANCE
El juego oficial de los juegos Olímpicos



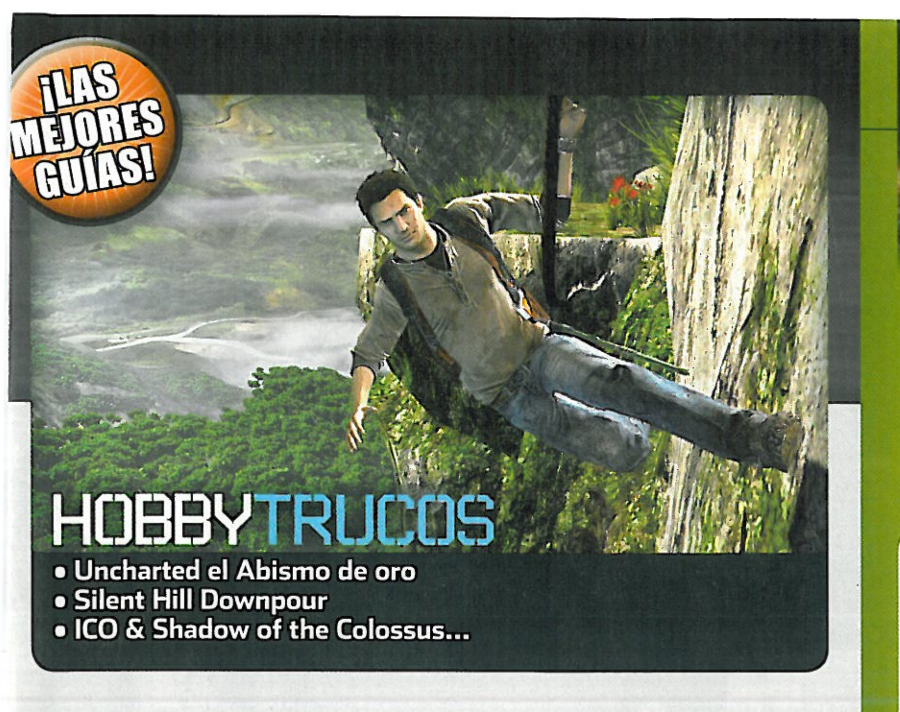
VÍDEO
Así será el sorprendente *LEGO Batman 2*



VÍDEOS
Descubre toda la magia de Sorcery



VÍDEO
El clásico Spy Hunter correrá en PS Vita



HOBBYTRUCOS

- Uncharted el Abismo de oro
- Silent Hill Downpour
- ICO & Shadow of the Colossus...

ESPECIAL: El ambiente del E3



Los mejores vídeos sobre el ambiente de la Feria

Además de jugar a todo lo que pillen, nuestros enviados especiales tampoco han perdido de vista todo el espectáculo que rodea este fastuoso evento. No os perdáis sus vídeos y sus divertidos comentarios.

OPINIÓN DE LOS LECTORES

¡puntúa!



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 • PS VITA

Re-re-remake de un juegazo de lucha

por: Borre_84



MAX PAYNE 3 • PS3

Dónde faltan dedos para los gatillos

por: ROCKSTARgamers

94





ASSASSIN'S CREED REVELATIONS • PS3

Un paseo por la imaginación

por: andoni cda



FIFA FOOTBALL • PS VITA

¡Lidera a tu equipo en cualquier lugar!

por: jochamo







BINARY DOMAIN • PS3

¿Estáis bien? Gritad si estáis muertos

por: israflamenco



Los mejores MMO en Hobbynews

Si quieres disfrutar de la mejor selección de juegos web multijugador online gratuitos, entra en **www.hobbynews.es/los-mejores-juegos-mmo** Encontrarás juegos de estrategia, de rol, medievales...

Rol • Evolución del personaje • Combate



Tanoth

VIVE UNA **AVENTURA** ÚNICA EN UN MUNDO ASOLADO

El país de Aris ha caído en la oscuridad y sólo un grupo de valientes se oponen al malvado rey Halgan. Elige tu héroe y equípalo, mientras subes nivel combatiendo, comprando mejoras y magia, ganando duelos...

Rol • Evolución del personaje • Combate



Gladiatus

LOS QUE VAN A **MORIR** TE SALUDAN

El peligro te espera en Roma. Crea a tu gladiador y hazlo mejorar y evolucionar enfrentándote a todo tipo de enemigos.

Rol • Evolución del personaje • Combate • Gestión de recursos



BiteFight

HOMBRE LOBO O **VAMPIRO**

Elige entre ser vampiro u hombre lobo, mejora y personaliza a tu personaje, busca mejores armas, crea tu propia fortaleza...

Estrategia Medieval • Gestión de recursos • Combate • Alianzas



Kings Age

ELIGE CÓMO QUIERES **GOBERNAR**

Conviértete en el rey de tu propia colonia y decide cómo gobernarla. Usa la fuerza de las armas o la negociación. Tú eliges.

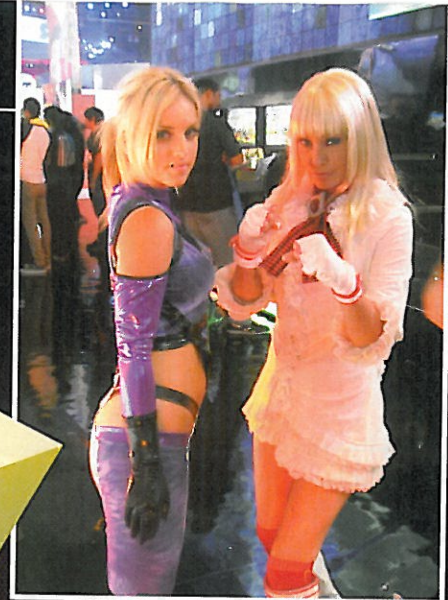
Simulador de vuelo 3D • Evolución



Arrivals

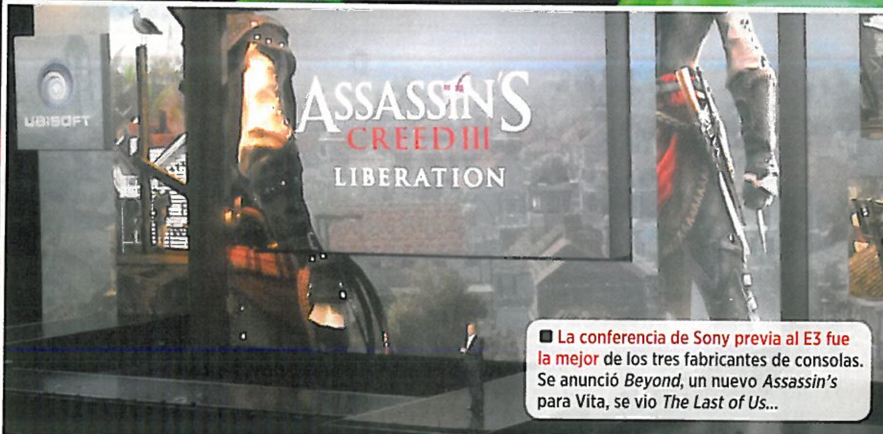
PILOTA PARA DOMINAR LA GALAXIA

Un simulador de vuelo en el que puedes pilotar diferentes naves con un fácil manejo para llegar a dominar el universo.





El Hall principal del Convention Center fue un verdadero hervidero de gente durante los 3 días de feria.



La conferencia de Sony previa al E3 fue la mejor de los tres fabricantes de consolas. Se anunció *Beyond*, un nuevo *Assassin's* para Vita, se vio *The Last of Us*...

LA FERIA E3: ¿LA VENTANA
LOS JUEGOS

Tras varias ediciones gloriosas, la feria E3 ha cerrado sus puertas dejando un sabor agridulce y con muy, muy pocas sorpresas...

Bien porque no se ha anunciado hardware nuevo (ni PS4, ni Xbox 720...), bien porque las compañías han entrado en una estúpida carrera para tener más cobertura mostrando todo antes de la feria (sirva como ejemplo *God of War Ascension*, desvelado en abril), bien porque todas las compañías han hecho más hincapié en servicios como más canales de televisión, compatibilidades con tablets o móviles o proyectos más "casual" y familiares, como *Wonderbook*, lo cierto es que la edición de este año ha sido bastante descafeinada. Y eso que ni siquiera hemos hablado de la escasa presencia de PS Vita, tanto en la conferencia de Sony como en los pabellones (Sony dice

» Las claves de la feria



1 SONY

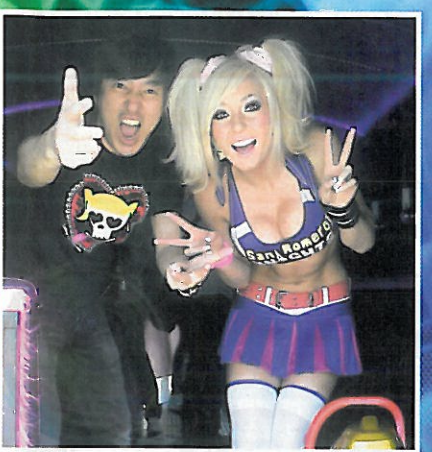
LAS CONFERENCIAS. Las 3 grandes (Microsoft, Nintendo y Sony) no estuvieron a la altura de lo esperado. Pocos anuncios nuevos, pocos juegos y mucho de corte casual, servicios complementarios...



2 "CASUAL" (Wonderbook)

FAMILIARES. Microsoft con Kinect, Nintendo con Wii U y Sony con propuestas como *Wonderbook* dejaron muy claro que, en esta edición, quieren atraer a todos los públicos.







Las bellas azafatas de los stands siguieron siendo una constante en la feria de 2012.



Celebridades, coches de lujo, música atronadora... en la feria tiene cabida de todo.



Enormes figuras en los stands, gente disfrazada... el ambiente no puede ser mejor.

PARA DESCUBRIR...

DEL FUTURO?

que tuvo 25 títulos, que nos diga cuáles). No es que seamos negativos: ha habido grandes sorpresas, como lo nuevo y exclusivo para PS3 de David Cage (*Beyond: Two Souls*) o *Watch Dogs*, de Ubisoft, la compañía que junto con EA, más convenció en las conferencias previas a la feria (*Dead Space 3* también pinta glorioso). Y es que la feria, tal cual se ha celebrado este año ya no tiene ningún sentido: conferencias que empiezan 3 días antes de la feria, títulos que son desvelados el mes anterior a bombo y platillo o títulos que vuelven por segundo o tercer año consecutivo (dejando cierta sensación de añejo). Entre estos factores y otros, como la ausencia de grandes compañías tipo Rockstar o de títulos como su esperado *GTA V*, lo único que se consigue es mermar la grandeza de esta feria, quitarle la "magia" con la que nos ha cautivado durante tantos años. Esperamos de corazón que el año que viene no se repita...

» Las sorpresas



WATCH DOGS

Fue uno de los juegos de la feria y, quizá, porque no se sabía nada de él hasta la conferencia de Ubisoft. Aún no tiene fecha y lo que se vio era de PC, pero aún así nos dejó con la boca abierta. Se hablaba de Next-Gen...



BEYOND: TWO SOULS

El nuevo juego de David Cage (*Heavy Rain*) será una nueva y apasionante aventura de PS3 en la línea de su anterior título, con una temática paranormal y una prota a la que seguiremos durante 15 años de su vida. Técnicamente es impresionante.

» Las principales ausencias



3 POCAS EMOCIONES

ANUNCIOS. Casi todo lo "gordo" se conocía antes de comenzar la propia feria: *God of War Ascension, The Last of Us, PS All Stars Battle Royal*... Así la emoción decae por completo.

Grand Theft Auto FIVE

1 GTA V

NI RASTRO. Rockstar no aprovechó la feria para volver a dar algún dato de su esperado "sandbox", ni para revelar una fecha de lanzamiento ni "ná"...



2 THE LAST GUARDIAN

QUIZÁ EN PS4. Así lo dejó caer el presidente de SCE Worldwide Studios, Shuhei Yoshida, quien afirmó que el juego estaba pasando por dificultades técnicas y podría salir en PS4.



3 FF VERSUS XIII

Y OTROS CUANTOS: *Kingdom Hearts III, Overstrike, Fortnite*, lo nuevo de BioWare (el juego bélico o *Dragon Age 3*)... Han faltado muchos títulos anunciados o rumoreados.



Watch Dogs se desarrolla en una versión futurista de Chicago. Una ciudad en la que todo está controlado por un sistema operativo.



Técnicamente, *Watch Dogs* nos dejó boquiabiertos. Eso sí, ya se ha confirmado que la demo corría en un "súper PC".



El protagonista será Aiden Pearce, un hacker que piratea el sistema. Podremos alterar los semáforos para, por ejemplo, provocar accidentes.



Aunque no han entrado en detalles, suponemos que ofrecerá un desarrollo abierto al más puro estilo *GTA* con misiones a pie y en coche.

Watch Dogs

En un futuro alternativo, un sistema operativo controla todos los aspectos que rigen la ciudad y a sus habitantes. Pero... ¿quién vigila a los vigilantes?

Fue, de largo, lo más aplaudido de la feria. De hecho, nos atreveríamos a decir que arrancó la ovación más sincera y duradera que recordamos en mucho tiempo. Ubisoft nos sorprendió a todos con *Watch Dogs*, una nueva IP que brilló con luz propia en un E3 muy conservador y dominado por las secuelas de bombazos ya conocidos. Ubisoft Montreal, uno de los estudios más en forma a nivel mundial, llevan dos años preparando "en la sombra" este nuevo proyecto (recordemos que son los responsables de *Assassin's Creed*). *Watch Dogs* se ambientará en Chicago en 2013, pero en una versión alternativa y mucho más moderna. En ella, todo está controlado por un sistema operativo central (ctOS), que se encarga de gestionar el suministro eléctrico, el sistema de cámaras de seguridad, los transportes... Pero, ¿quién está detrás de este sistema que lo controla absolutamente todo? Lo descubriremos manejando a Aiden Pearce, un hacker que con un "simple" teléfono móvil es capaz de piratear todo este sistema, con múltiples aplicaciones. Podremos cortar las comunicaciones de una manzana, jugar con la iluminación (alterando los semáforos para provocar un accidente) o acceder a la información más confidencial de cualquier ciudadano con un clic. Y son sólo algunos ejemplos. No faltarán los momentos de acción, en un desarrollo que promete ser muy abierto (tipo "sandbox") y con una apartado gráfico BRUTAL, de los mejores que hemos visto en esta generación... Aunque Ubisoft ya ha confirmado que lo que se vio en la feria era PC.



Podremos manejar a distintos personajes en un desarrollo variado que promete mucha diversión.

PS3/PS VITA | SONY | PLATAFORMAS | OTOÑO

» Sly Cooper Thieves in Time

Tras revivir sus anteriores aventuras en HD, estamos deseando reecontrarnos con este simpático mapache ladronzuelo en PS3 y también en PS Vita.

Sly Cooper y sus amigos vuelven en una nueva aventura con un desarrollo "marca de la casa" que incluye acción, sigilo, originales puzzles y mucho, mucho humor. Además de Sly, podremos manejar a otros personajes conocidos (Bentley, Murray...) y algunos otros nuevos. Y podremos usar trajes que nos darán distintas habilidades. Todo bajo un colorido apartado gráfico, que se podrá ver en 3-D estereoscópico. Y si además tenemos la versión de PS Vita, podremos continuar nuestra partida en la portátil o viceversa gracias al "cross save".



PS3 | SONY | REALIDAD AUMENTADA | NAVIDADES

» Wonderbook: El libro de los Hechizos

Los libros cobrarán vida ante nuestros atónitos ojos con esta nueva creación de Sony London Studio, apoyada por J.K. Rowling (creadora de Harry Potter).

Una de las sorpresas de la conferencia de Sony fue esta nueva experiencia de realidad aumentada. *Wonderbook* es un libro "mágico" cuyas páginas cobrarán vida gracias a la cámara PS Move. Y la idea va mucho más allá de propuestas como *EyePet*. Según sus creadores, esta plataforma no sólo es capaz de albergar miles de títulos, sino que además permitirá explorar los mundos de los cuentos e interactuar y jugar en ellos. Y en esto tiene mucho que decir el mando PS Move. Las primeras historias llegarán de la pluma de J.K. Rowling: en la feria pudimos "pasearnos" por las páginas del famoso Libro de los Hechizos (que los fans de Harry Potter conocerán perfectamente), para probar más de 20 hechizos. Sin duda, una idea muy interesante que Sony tendrá que desarrollar en el futuro.

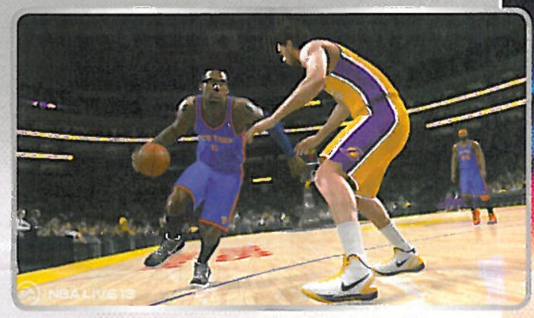


Si alguna vez has querido "meterte" dentro de tus libros favoritos, no le pierdas la pista a la propuesta de *Wonderbook*.

PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO | OCTUBRE

» NBA Live 13

Tras dos años "en la nevera", este otoño vuelve el simulador de basket de EA Sports con unas cuantas novedades bajo el aro. Promete una jugabilidad profunda y realista, una presentación muy televisiva y gráficos de infarto. A ver qué tal.



Este simulador de basket ofrecerá novedades jugables y un gran apartado gráfico. A ver si logra competir con *NBA 2K13*...

PS3 | UBISOFT | SHOOTER | 6 DE SEPTIEMBRE

» FarCry 3

Ya falta poco para disfrutar de este shooter subjetivo que se desarrollará en una enorme isla que podremos explorar a nuestro antojo cumpliendo variadas misiones (habrá caza, minijuegos...) y con una trama que promete ser memorable.



Podremos personalizar nuestras armas en un shooter que planteará situaciones fuera de lo común. Y su Online promete.

PS3 | EA GAMES | SHOOT'EM UP | 2013

» Crysis 3

Crysis 3 se ambientará en el año 2047 de nuevo en Nueva York, aunque presentando un escenario más abierto. Nuestro nanotraje nos ofrecerá nuevas posibilidades (además de camuflaje óptico, blindaje..) en nuestra lucha contra los aliens.



Crysis 3 será un shooter subjetivo que ofrecerá armas como un arco, el arma más "de moda" en los últimos tiempos.

The Last of Us será una aventura dura, en la que tendremos que matar "a iguales" para sobrevivir.

PS3 | SONY | AVENTURA/ACCIÓN | 2013

» The Last of Us

La feria E3 también ha servido para que Naughty Dog mostrara, por primera vez, cómo se jugará su impresionante juego de supervivencia...

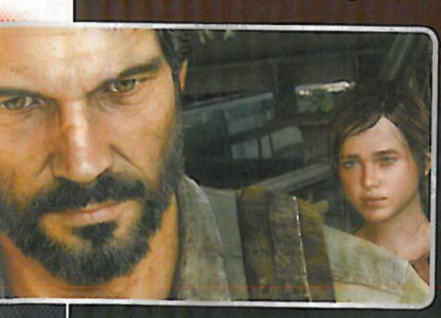
Llevamos hablando de él un par de meses, pero hasta ahora no se había visto el juego real "en movimiento"... ¡Y madre mía lo que preparan los creadores de *Uncharted*! *The Last of Us* nos transportará a un mundo asolado por una nueva epidemia, que transforma a los hombres en horribles criaturas. Esta situación de caos ha convertido el mundo en algo distinto a lo que conocemos: la naturaleza ha recuperado su sitio inundando edificios y cambiando la apariencia de las ciudades, los crueles supervivientes luchan desesperadamente por los escasos recursos... En este marco conoceremos a Joel, un curtido superviviente, que aceptará el encargo de llevar a Ellie, una joven valiente y con algún extraño don, de un campamento de refugiados hasta otra zona. Este encargo los obligará a recorrer un EE.UU. plagado de peligros, desde mutantes a bandas de supervivientes. Para enfrentarnos a ellos contaremos con el sigilo (escondernos tras objetos, atacar por la espalda...) y escasas armas y munición, aunque podremos pelear cuerpo a cuerpo e incluso crear nuestras propias armas con los elementos encontrados, como cócteles molotov y usar el arma de moda, el arco. Todo ello con una realización técnica de infarto, un constante clima de tensión, animaciones y entornos más geniales que los de *Uncharted*, enfoques de cámara más dinámicos para ilustrar los combates y un desarrollo que promete ser tan variado como inquietante.

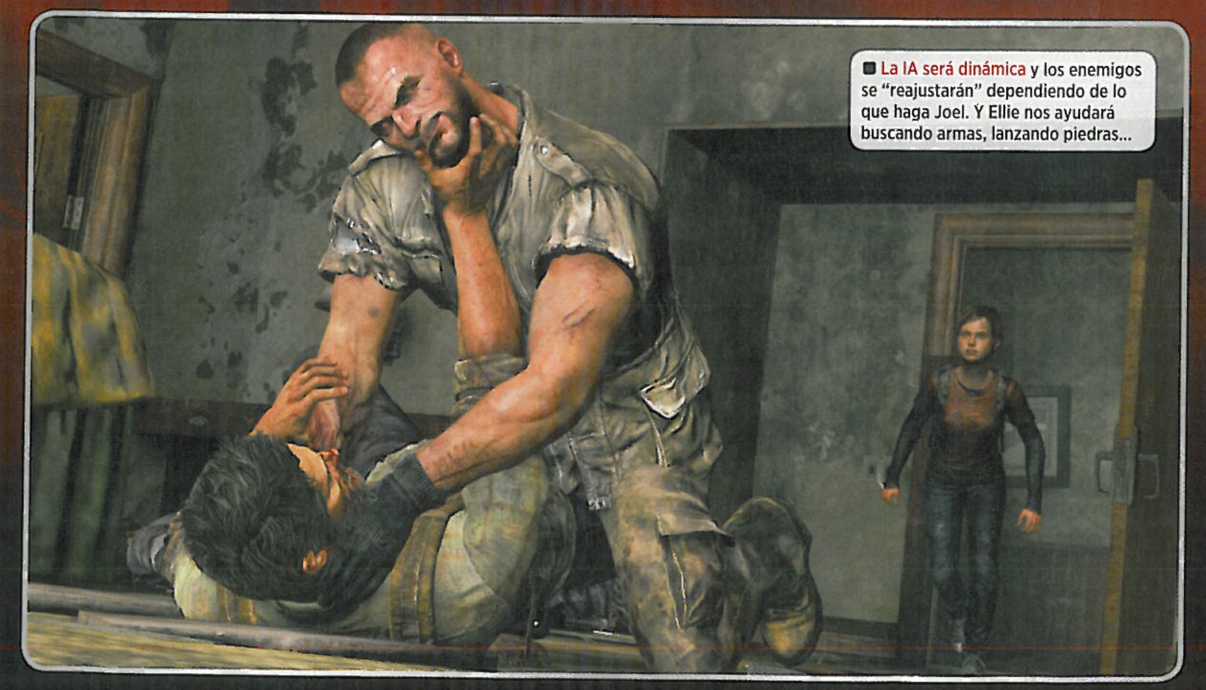


Animaciones, rostros, escenarios... The Last of Us va a ser una burrada técnica que va a superar cualquier otra cosa vista en PS3. Así de simple.



La demo del E3 se centró en el intenso combate, aunque suponemos que también habrá zonas con algunos saltos, sigilo...





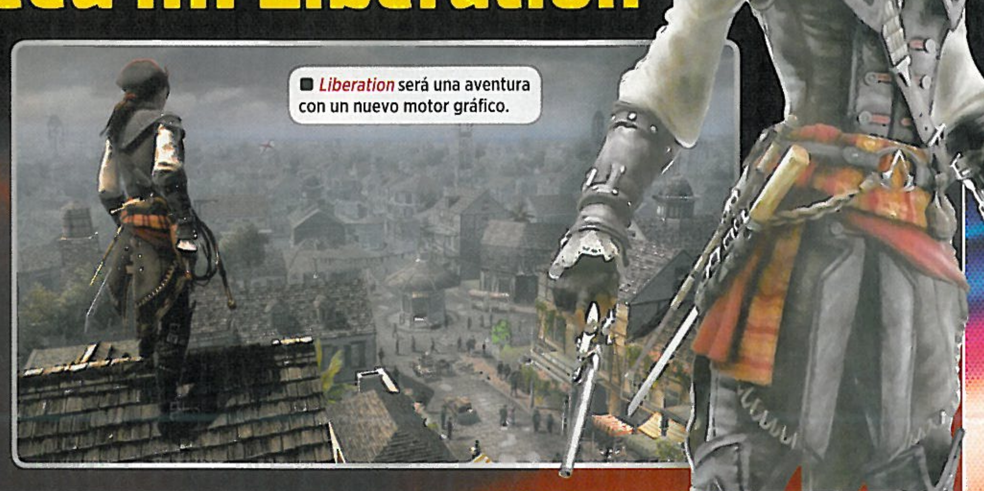
La IA será dinámica y los enemigos se "reajustarán" dependiendo de lo que haga Joel. Y Ellie nos ayudará buscando armas, lanzando piedras...

PS VITA | UBISOFT | AVENTURA | 31 DE OCTUBRE

» Assassin's Creed III: Liberation

Ubisoft prepara una entrega de su aclamada saga de asesinos, exclusiva para PS Vita.

Liberation será una aventura completamente nueva, que se ambientará en Nueva Orleans, más o menos en el mismo periodo que *ACIII* (1765 para ser exactos). En él, por primera vez, la protagonista será una asesina, llamada Aveline, una mestiza mitad francesa mitad africana, que luchará del lado de los colonos germanos y criollos para repeler la invasión española. Dispondremos de un gran arsenal (machete, pistolas de duelo, dardos envenenados...) y las habilidades típicas de los asesinos para acabar con nuestros objetivos, ya sea en la ciudad, los pantanos, unas ruinas mayas... Y por supuesto, podremos usar las zonas táctiles y el giroscopio para multitud de fines, como dirigir una canoa, saquear los bolsillos de los ciudadanos, o ejecutar combos de muertes. Menuda pinta...



Liberation será una aventura con un nuevo motor gráfico.



Con la pantalla táctil y el touchpad podremos realizar combos de muertes a cámara lenta, manejar una canoa...



Aveline podrá usar machetes, lanzar dardos, disparar pistolas, bucear en los pantanos en busca de tesoros, remar en una canoa...



PS3 | BETHESDA | AVENTURA/ROL | 12 OCTUBRE

» Dishonored

Puede que Bethesda no tenga un *Fallout* o un *The Elder Scrolls* este año, pero da igual...

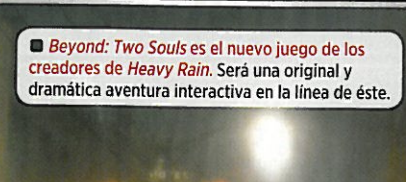
Ya os hemos hablado de *Dishonored* en varias ocasiones, una aventura en un mundo abierto con una ambientación única, que combinará elementos del pasado con otros futuristas. En *Dishonored* controlaremos a Corvo, un escolta real acusado de magnicidio injustamente, que deberá usar sus poderes especiales para demostrar su inocencia y descubrir a los conspiradores. Poderes que le permitirán realizar un montón de acciones sorprendentes, desde transportarse de un punto a otro (para por ejemplo, alcanzar una ventana de un edificio desde la calle), parar el tiempo casi por completo para disparar flechas a sus enemigos sin ser detectado o poseer el cuerpo de peces, ratas y otros animales para colarse en zonas inexpugnables. Cada vez tiene mejor pinta y lo bueno es que no tardará demasiado...







Corvo será letal y podrá usar espadas y pistolas, así como poderes que le permitirán "poseer" animales, dirigir hordas de ratas, paralizar el tiempo... y más.





Beyond: Two Souls es el nuevo juego de los creadores de *Heavy Rain*. Será una original y dramática aventura interactiva en la línea de éste.

PS3 | SONY | AVENTURA | PRIMER TRIMESTRE 2013

» Beyond: Two Souls

Los creadores de *Heavy Rain* van a sorprendernos con otra dramática aventura interactiva que abarcará 15 años de la vida de la protagonista.

Finalmente no fue ni *Infraworld*, ni *Fiv5*. El nuevo juego de David Cage y su estudio Quantic Dream (los creadores de *Fahrenheit* y *Heavy Rain*) se llamará *Beyond: Two Souls* y llegará a PS3 antes de lo que esperábamos. Concretamente a principios de 2013 si todo sale según lo previsto. Y será otra dramática aventura interactiva al estilo *Heavy Rain*, aunque en esta ocasión con una sola protagonista. Bueno, no exactamente...

Beyond : Two Souls abarcará 15 años en la vida de Judy Holmes, una chica que mantiene un vínculo especial con un misterioso ser del más allá, una especie de ángel de la guarda que la protege y le otorga una serie de devastadores poderes especiales... Eso hará que en muchas ocasiones sea considerada una amenaza, lo que dará lugar a espectaculares secuencias de acción que, por lo que hemos podido ver hasta el momento, se resolverán a base de intuitivos "quicktime events" a lo *Heavy Rain*. Habrá que pulsar el botón adecuado rápidamente o, más intuitivo aún, usar el mando Move ya que será compatible con este periférico.

La relación entre Judy y su "amigo invisible" será uno de los pilares del juego (podremos sentir su presencia, comunicarnos con él, ver a través de sus ojos...). Otro pilar, según ha explicado el propio David Cage, es el crecimiento de la protagonista. Asistiremos a la transición "de niña a mujer" de Judy, pasando por una problemática adolescencia... Y la encargada de dar vida a tan complicado personaje es la expresiva actriz Ellen Page, a la que hemos visto en pelis como "Juno", "Origen" o "X-Men: La Decisión Final" (interpretando a Kitty Pride"). De hecho, Cage reconoce que escribió el guion pensando en ella.

Un apartado gráfico BRUTAL (la expresividad de las caras superará lo visto en *L.A. Noire*) pondrá la guinda a una de las (pocas) sorpresas del E3.







El apartado sonoro será soberbio. Y como todas las grandes producciones de Sony, seguro que llegará doblado al castellano.



La protagonista será Judy, una chica que mantiene un vínculo con un ser del más allá que le protegerá y le otorgará increíbles poderes.


Soul Sacrifice es una mágica aventura que llegará a occidente de la mano de Sony.

PS VITA | SONY | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Soul Sacrifice

Una de las mejores noticias que se han producido en este E3 para Vita es que Sony traerá a Europa este juegazo del creador de sagas como *Onimusha* o *Dead Rising*.

La presencia de Keiji Inafune en la conferencia de Sony tenía una razón de ser. Y es que será precisamente Sony la que saqué de Japón y nos traiga su *Soul Sacrifice*, el primer trabajo del "alma mater" de sagas como *Megaman*, *Onimusha* o *Dead Rising* tras salir de Capcom. Una gran noticia dado que tiene una pinta impresionante. *Soul Sacrifice* nos pondrá en la piel de un mago capaz de "meterse" en un libro y revivir las batallas entre monstruos y hechiceros narradas en sus páginas. Lo más original es que no gastaremos puntos de magia para realizar la gran variedad de hechizos que tendremos disponibles, sino que tendremos que "sacrificar" distintas cosas según lo poderosa que sea la magia que vamos a usar (por ejemplo, podremos arrancarnos la espina dorsal para usarla como espada, o los ojos para lanzar rayos...). Este concepto de "sacrificio" se mantendrá en las partidas multijugador, donde hasta 4 amigos podrán cooperar e incluso sacrificar sus vidas en aras del grupo para ganar una batalla. Y todo envuelto en un apartado gráfico de fábula.

PS3/PS VITA | EA GAMES | VELOCIDAD | 1 DE NOVIEMBRE

Need for Speed Most Wanted

Criterion Games van a recuperar la fórmula *Most Wanted* enriqueciéndola con un mundo abierto al estilo *Burnout Paradise*. El resultado será un juego colosal...

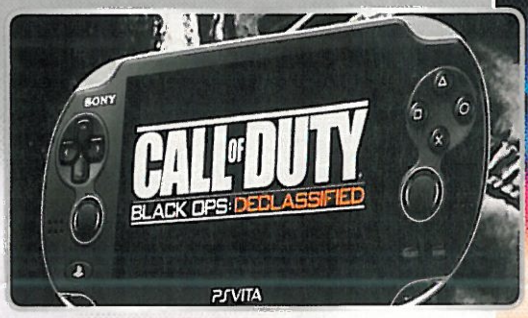
Seguro que muchos recordáis el *NFS Most Wanted* original, un arcade de velocidad que salió en PS2 y PSP allá por el año 2005 en el que nuestro objetivo era convertirnos en el piloto más buscado pilotando los más potentes cochazos reales. Pues este otoño Criterion va a trasladar ese mismo concepto a una enorme ciudad abierta al estilo de su excelente *Burnout Paradise*. En la inmensa mayoría de las carreras sólo sabremos la salida y la meta, y lo que pase durante la misma sólo dependerá de nuestros reflejos y nuestra picardía a la hora de encontrar las mejores rutas. El Online se va a integrar perfectamente con el juego individual y el famoso sistema Autolog 2.0 se pondrá al servicio de este concepto de "piloto más buscado", para que nos piquemos como nunca con nuestros amigos.


El nuevo *Most Wanted* ofrecerá una ciudad abierta para que compitamos al volante de cochazos de marcas como Porsche o BMW. Y habrá policía...

PSVITA | ACTIVISION | SHOOTER | OTOÑO

Black Ops: Declassified

En la conferencia de Sony se confirmaron los rumores: PS Vita contará con su propio *Call of Duty*. Pocos detalles más se confirmaron salvo su título definitivo (*Black Ops: Declassified*) y que llegará a la portátil a finales de este año.



Call of Duty: Black Ops Declassified será un shooter nuevo para PS Vita, aunque no se mostró ni una sola imagen...

PS3 | SONY | VELOCIDAD | 2012

LittleBigPlanet Karting

Los sackboys regresan a bordo de veloces karts en este arcade de carreras que incorpora la filosofía "crea, juega, comparte" (tanto karts como pilotos o circuitos). Además podremos editar las reglas, habrá objetivos en carrera, minijuegos...

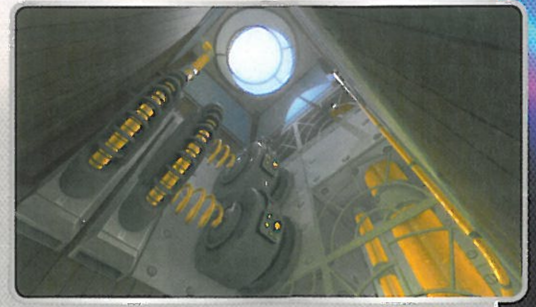


La filosofía "juega, crea y comparte" de *LBP* estará presente también en este simpático arcade de velocidad.

PS3 | SQUARE ENIX | PUZZLE | VERANO

Quantum Conundrum

Quantum Conundrum es el nuevo juego de Kim Swift, una de las artífices del gran *Portal*. Y esta nueva propuesta tiene ciertos puntos en común, ya que manejaremos un guante capaz de alterar el tiempo y modificar las leyes de la física.


En este juego del Store manejaremos a un niño de 12 años cuyo tío ha inventado un guante que altera las leyes físicas.


Raiden se enfrenta a una aventura de acción en la que, katana en mano, se medirá con todo tipo de enemigos.

PS3 | KONAMI/PLATINUM | ACCIÓN | PRIMER TRIMESTRE DE 2013


Los jefes finales serán personajes como Raiden: con armadura, con katana, con poderes... e igual de peligrosos.


Podremos parar la acción y asestar a los enemigos o el entorno tajos milimétricos con el stick derecho. El destrozo estará muy bien recreado.

» Metal Gear Rising: Revengeance

El esperado juego de acción protagonizado por Raiden estuvo jugable en la feria, junto con un nuevo tráiler repleto de nuevos detalles...

Tras los numerosos retrasos y cambios de equipo de desarrollo, todo el mundo quería probar en la feria la demo de *MGRR*. Y estuvo a la altura de lo esperado, un furioso y vertiginoso juego de acción que nos convertirá en la versión más bestia y poderosa de Raiden. Gracias a su armadura cibernética, con sólo pulsar un botón podremos correr, subir por paredes o sortear obstáculos, mientras que con ■ y ▲ manejaremos los mandobles básicos de la katana. Pero hay más: podremos bloquear disparos mientras corremos, desviar los ataques de otras katanas para abrir hueco en la defensa del enemigo, deslizarnos por el suelo para elevarlos por los aires y, lo que es más importante, activar en cualquier momento un tajo "controlado" a cámara lenta que, con el stick izquierdo, nos permitirá cortar y trocear a enemigos y objetos en el punto exacto que queramos. Todo ello a un ritmo muy rápido y ágil, donde el sigilo sólo será una opción para, por ejemplo, subir a la azotea de un edificio y ensartar a un enemigo desde las alturas sin ser detectados. Añade la posibilidad de utilizar armas como un lanzacohetes, entornos que podremos reducir a escombros y metal (columnas, rejas y otros elementos podrán ser cercenados), la presencia de soldados con habilidades ninja similares a las de Raiden (algunos serán jefes finales), junto con viejos conocidos como los Gekko (los robots bípedos que "mugen" de *MGS4*) y algún que otro mecha de tamaño gigantesco y el resultado es un juego de acción que promete mucho.






El sistema de combate será muy completo e incluirá muchos combos, parries (desvíos)...


Raiden volverá a PS3 más bestia que nunca, con una armadura que le dotará de espectaculares habilidades.


En *Blacklist*, Sam Fisher hará frente a una amenaza terrorista a escala global. Un "tour de force" en el que cada segundo cuenta...

PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | PRIMAVERA 2013

Splinter Cell Blacklist

Sam Fisher volverá por la puerta grande a PS3 con una aventura de acción y espionaje a su medida.

Aunque no nos perdimos nada muy molón, sí nos dio cierta rabia que *Splinter Cell: Conviction* no saliera en nuestra consola. Y es que este legendario espía, que tan buenos ratos nos hizo pasar en PS2, no tenía un juego a su altura en PS3... Hasta ahora. *Splinter Cell: Blacklist* fue uno de los juegos más aplaudidos de la conferencia de Ubisoft. Sin experimentos raros, ni "dilemas morales", volverá a presentarnos a Sam Fisher en su faceta más clásica, la de espía que viaja por el mundo protegiendo los intereses norteamericanos. Esta vez al frente de un nuevo comando semiclandestino que sólo responde ante el presidente de EE.UU., deberá hacer frente a una amenaza terrorista a escala global. Los terroristas tienen una "lista negra" de objetivos y nosotros tendremos que frustrar sus planes en un desarrollo repleto de acción y sigilo en el que manejaremos el último grito en tecnología militar (parece que se lo han prestado sus "hermanos" de *Ghost Recon: Future Soldier*). Llegará en primavera.


Gráficamente tiene muy buena pinta. El trabajo de Ubisoft Toronto en esta sentido va por muy buen camino.

Sam y su equipo irán recibiendo datos de la misión y nuevos objetivos sobre la marcha. Las misiones serán muy dinámicas.

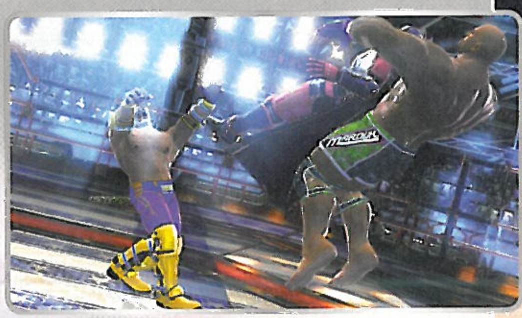


Ofrecerá un desarrollo repleto de acción y sigilo en el que manejaremos todo tipo de armas y gadgets futuristas (como un drone teledirigido con cámara integrada).

PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA | SEPTIEMBRE

Tekken Tag Tournament 2

La secuela de un clasicazo de la lucha en PS2 volverá con energías renovadas trayendo a PS3 sus combates por parejas y muchas sorpresas más, como combates 1 vs. 2 o la participación del rapero Snoop Dogg con un tema exclusivo.


Tekken Tag Tournament 2 ofrecerá combates 2 vs. 2, 1 vs. 1 o 1 vs. 2 y una opción de control que lo hará más accesible.

PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | SEPTIEMBRE

F-1 2012

Codemasters nos mostró en primicia en este E3 el nuevo circuito de las Américas, sede del Gran Premio de Estados Unidos de F1 (que se desarrollará en noviembre en Austin, Texas). Sobra decir que el juego tiene una pinta impresionante.

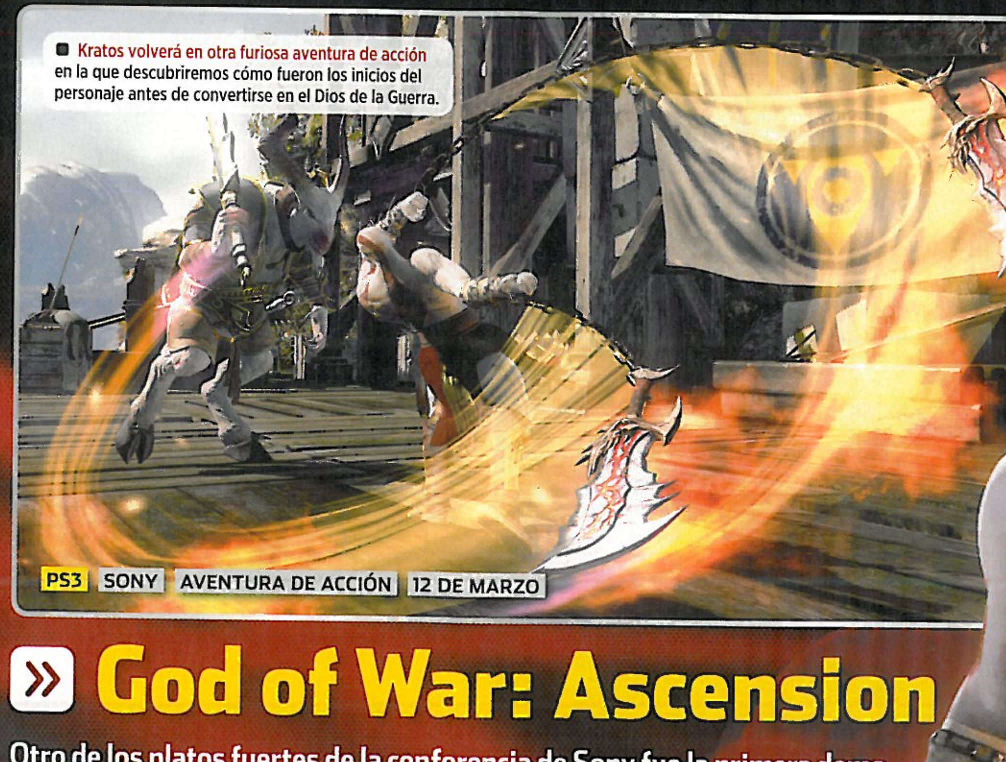

F-1 2012 llegará en septiembre presentando todos los pilotos, escuderías y circuitos de la presente temporada.

PS3 | WARNER | LUCHA | 2013

Injustice: Gods Among Us

Los creadores del último *Mortal Kombat* (con el mítico Ed Boon a la cabeza) están preparando un nuevo juego de lucha protagonizado por personajes de DC Comics. Ya están confirmados Flash, Batman, Superman, Harley Quinn...


Solomon Grundy y Wonder Woman estarán dentro de un elenco de luchadores que, según sus creadores, será amplio.


Kratos volverá en otra furiosa aventura de acción en la que descubriremos cómo fueron los inicios del personaje antes de convertirse en el Dios de la Guerra.

PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 12 DE MARZO

» God of War: Ascension

Otro de los platos fuertes de la conferencia de Sony fue la primera demo del modo historia de *God of War: Ascension*. ¡Kratos regresa en marzo!

Ya sabíamos que *God of War: Ascension* contará con un modo multijugador, porque fue lo primero que enseñaron cuando se dio a conocer el juego. Pero en el fondo, lo que todos queríamos era ver a Kratos "en su salsa". *God of War: Ascension* será una precuela de la serie y nos mostrará a un Kratos de primeras más "humano", y a medida que avance el juego iremos viendo cómo se va transformando en el personaje que todos conocimos en el primer *GoW*. La demo, de unos siete minutos de duración, coloca al espartano en la isla de Rodas. Con un enorme criatura marina de fondo (que bien podría ser un leviatán), Kratos se enfrentará con soldados humanos y también con criaturas más "exóticas", como un nuevo monstruo mitad humano, mitad elefante (lo que ha dado pie a que haya especulaciones sobre si esta entrega abrirá la puesta a otras mitologías). No os vamos a engañar, el juego no parece muy innovador, pero será un "más de lo mismo" muy divertido. Además de secciones de plataformas, "quicktime events" y todo tipo de combos, hemos visto a Kratos realizando nuevos ataques y cambiando de arma con una mayor fluidez. Y gráficamente será espectacular.
En cuanto al online, se ambientará en la guerra entre Troya y Esparta y planteará batallas entre dos grupos de hasta 4 jugadores en las que enormes enemigos (como el cíclope Polifemo) harán acto de presencia... Eso sí, no lo veremos hasta marzo.


El multijugados Online se ambientará en la guerra entre Troya y Esparta. No estará Kratos pero sí podemos personalizar nuestro soldado.




¿Esta criatura mitad hombre-mitad elefante abre la puerta a otras mitologías? No lo sabemos, pero prometemos no hacer ningún chiste sobre la caza del elefante...


Gabriel Belmont vuelve más poderoso, en una aventura que continuará la trama de la anterior.

PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Castlevania Lords of Shadow 2

Otro insistente rumor que se confirmó en este E3 es la segunda parte de *Castlevania: Lords of Shadow*, firmada de nuevo por MercurySteam.

Dave Cox, productor del primer *Castlevania: Lords of Shadow*, llevaba meses dejando pistas en su cuenta de twitter. Pero hemos tenido que esperar hasta este E3 para confirmar que el estudio madrileño MercurySteam ya está trabajando en su segunda parte. Una secuela en la que, a tenor de lo visto en el breve teaser de presentación del juego, manejaremos a un Gabriel Belmont más poderoso que nunca (los que hayan terminado el primer *LoS* sabrán por qué, que no queremos fastidiaros uno de los finales más sorprendentes de los últimos tiempos). Viejos conocidos y nuevos enemigos se darán cita en otro emocionante desarrollo repleto de acción y plataformas, en el que repetirán también los enemigos colosales. Poco más se ha visto de un juego al que le queda bastante para llegar a las tiendas ya que sus creadores, los madrileños de MercurySteam, ahora andan liados con otro *Castlevania*, el de 3DS, que por cierto hará de nexo entre los dos *Lords of Shadow* de PS3. En cualquier caso, nos alegramos de que un estudio español siga triunfando y desarrollando juegos "triple A".

PS3, PS2 Y PSP | KONAMI | DEPORTIVO | OTOÑO

Pro Evolution Soccer 2013

Konami presenta la nueva edición de su famoso simulador con una serie de "fichajes" para competir con garantías contra su rival *FIFA 13*.

Konami presentó en la feria algunas novedades que incluirán en *PES 2013* y que aún no conocíamos. Por ejemplo, nos comentaron que han estudiado los movimientos y la forma de jugar de los 50 mejores jugadores del mundo, para retratarlos exactamente en el juego. También prometen mejoras en la inteligencia artificial y un sistema de regates mejorado, que los hará más intuitivos. También afirman que se va a mejorar notablemente el apartado gráfico y su faceta online. En este sentido, nos gusta la idea de que la Liga Máster online tenga en cuenta tu zona geográfica para que te "piques" con gente de tu misma ciudad, o para crear ligas locales, etc. Estamos deseando probarlo en profundidad para dilucidar si, por fin, hay un *Pro Evolution Soccer* a la altura de PS3.


PES 2013 promete mejoras en todas sus líneas. A ver si esta vez logra superar al campeón de los últimos años: *FIFA*.

PS3 | SONY | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

Tokyo Jungle

En este juego descargable la humanidad se ha extinguido y los animales salvajes toman las calles de Tokio. Habrá 12 tipos de animales para elegir, para después luchar por nuestra supervivencia y averiguar las causas de la extinción humana.


Cocodrilos, leones o perros protagonizarán esta "ida de pinza" en la que habrá misiones para dos jugadores Offline.

PS3 | SEGA | AVENTURA | PRINCIPIOS 2013

The Cave

Sega y Ron Gilbert (creador de míticas aventuras gráficas como los *Monkey Island*) están preparando una aventura de scroll lateral que tiene muy buena pinta. Ofrecerá plataformas, acción, puzzles, trampas y un cuidado diseño artístico.


Varios personajes explorarán una cueva en la que podremos encontrar de todo: desde dragones hasta láseres. Sorprenderá.

PSVITA | KONAMI | ESTRATEGIA | VERANO

New Little King Story

Tras su paso por Wii, Konami nos traerá a PS Vita este simpático juego de estrategia en el que el adolescente rey Corobo deberá ir unificando territorios y sumando aliados que le ayudarán a expandir sus dominios en su lucha contra el mal.


Ofrecerá características exclusivas en PS Vita, como control táctil, ránkings Online o ciertas opciones cooperativas.

Resident Evil 6 ofrecerá 3 parejas de protas. Leon liderará una de ellas, y tendrá momentos más "pausados"... aunque la acción será el eje central.

PS3 | CAPCOM | ACCIÓN/SURVIVAL HORROR | 2 DE OCTUBRE

» Resident Evil 6

Gracias a las demos de la feria y el nuevo tráiler, ya conocemos un montón de nuevos detalles del juego estrella de Capcom para 2012.

Para ir abriendo boca, *RE6* será el primer *Resident Evil* de sobremesa que llegará con voces en castellano, con un doblaje muy cuidado que, entre otras voces, tendrá la de Roberto Encimas (Nathan Drake) para Chris Redfield o la del "abuelete" Dale en la serie *The Walking Dead* (para el nuevo villano). Capcom también lanzó un nuevo tráiler de casi 4 minutos, en el que la acción es la verdadera protagonista: tiroteos y persecuciones en moto, huidas de enormes explosiones, nuevos enemigos como las crisálidas o gigantescos jefes finales, posibilidad de disparar mientras corremos o tumbados en el suelo, ataques cuerpo a cuerpo aún más espectaculares... Todo ello con un ritmo que promete no dejar tiempo para respirar, muy intenso y espectacular. Pero por otra parte, Capcom también ha mostrado otras facetas del juego, con las que parece quieren reconciliarse con todos los fans. Así, aunque la acción será la estrella, cada pareja de protagonistas (los BSAA Chris Redfield y Piers Nivans, los agentes del presidente americano Leon S. Kennedy y Helena Harper y el inmune al virus e hijo de Wesker Jake Muller y Sherry Birkin) prometen ofrecer ambientaciones y situaciones distintas, algunas más "pausadas" como recorrer con Leon una universidad americana donde el brote acaba de comenzar. Todo ello con un acabado francamente soberbio y una duración que, como mínimo, promete duplicar la de *RE5*. Cada vez queda menos para octubre...



RE6 tendrá cooperativo para 4 en puntos concretos de la aventura, como al encontrarnos con otra pareja en un duelo contra un jefe final...



La acción será explosiva, y no faltarán secuencias en las que manejaremos vehículos como motos. Será muy espectacular.





China, una universidad en EE.UU., el Este de Europa... Cada pareja visitará diferentes escenarios repletos de peligros.


FIFA 13 llegará con muchas novedades, como un nuevo sistema de regates.

PS3, PS2 Y PS VITA | EA SPORTS | DEPORTIVO | SEPTIEMBRE

» FIFA 13

Fiel a su cita anual, *FIFA* regresará a PS3, PS2 y PS Vita con un objetivo: captar lo impredecible del fútbol.

Tal y como nos comentó el productor del juego, David Rutter, el objetivo de *FIFA 13* es captar lo impredecible, lo que por ejemplo ha pasado en la Champions League. Para ello han mejorado un montón de aspectos, como la inteligencia artificial de los jugadores (que hora buscarán mejor las posiciones ventajosas, rodearán a los rivales...) o un comportamiento del esférico aún más real (será más difícil de controlar, por ejemplo, al recibir un pase por alto). También se mejorarán otros aspectos, como el sistema de regates (apretando L2 + R2 podremos encarar a los rivales mientras avanzamos), las opciones en los tiros libres (podremos amagar más veces) y un montón de mejoras más que prometen convertirlo un año más en el simulador de fútbol más completo y realista de PS3 (y PS Vita, claro está).

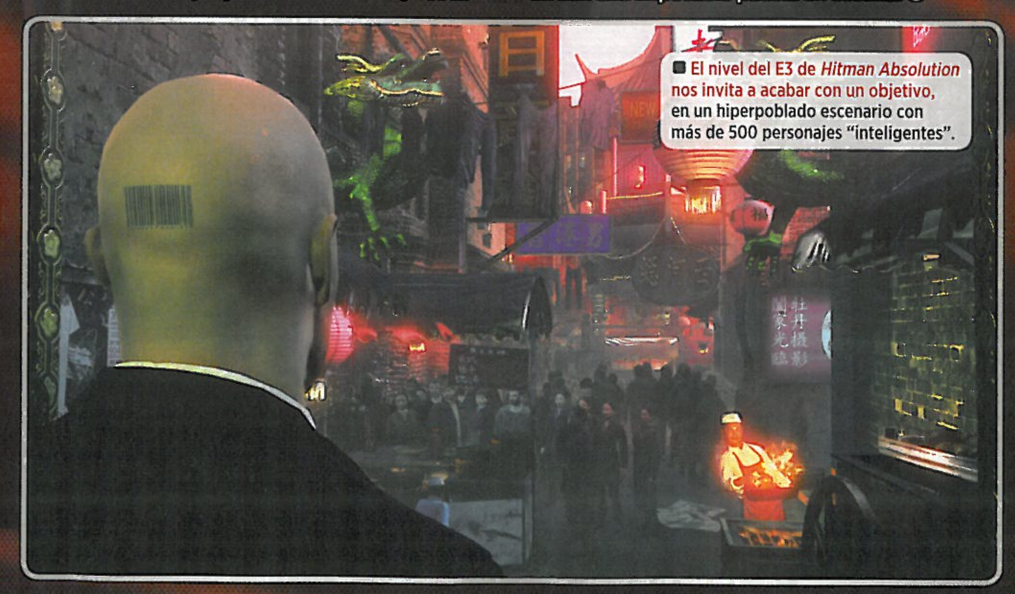


PS3 | EIDOS | AVENTURA DE ACCIÓN | 20 DE NOVIEMBRE

» Hitman Absolution

El implacable asesino a sueldo se prepara para su misión más difícil: sobrevivir. Una nueva trama de traiciones intentará "retirarle" del servicio...

En el E3 hemos podido probar un nuevo nivel, ambientado en Hong Kong. Su desarrollo es parecido al de los primeros *Hitman*: se nos fija un objetivo en un escenario abierto y tenemos libertad total para eliminarlo. La novedad aquí es que el uso del nuevo motor gráfico, Glacier 2, pondrá en pantalla más de 500 personajes inteligentes, que reaccionarán a lo que pase en el entorno (si sacamos un arma empezarán a gritar, correrán ante una explosión...). Por suerte contaremos con las habilidades habituales del Agente 47 (disfrazarse, arrastrar y ocultar cuerpos...) y podremos optar por una vía de la acción (disparar con un rifle de precisión o con una pistola silenciada) o envenenarlo o aplastarlo con un palé, entre otras muchas opciones. Todo con una impecable puesta en escena.


El nivel del E3 de *Hitman Absolution* nos invita a acabar con un objetivo, en un hiperpoblado escenario con más de 500 personajes "inteligentes".

PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA | 31 DE AGOSTO

» Sleeping Dogs

En el E3 hemos vuelto a probar la aventura "hong kongnesa" tipo *GTA*, en 2 nuevas misiones que nos han permitido aprender nuevos golpes de artes marciales, vivir intensas persecuciones, saltar de un coche en marcha a otro... Mola.


Sleeping Dogs ofrecerá una desarrollo en mundo abierto con exploración, conducción, tiros y combate cuerpo a cuerpo.

PS3 Y PS VITA | KONAMI | ACCIÓN | OTOÑO

» Z.O.E. HD Collection

Kojima aprovechó la feria para mostrar su otra gran colección HD, un recopilatorio con los 2 títulos de la saga protagonizados por mechas y una vertiginosa acción, que se moverá de lujo en PS3 y Vita. Y tendrá una nueva intro de anime.


ZOE y ZOE: The 2nd Runner son los dos juegos de esta colección. Ambos tendrán mejoras gráficas, trofeos...

PS3 | TECMO KOEI | LUCHA | 25 DE SEPTIEMBRE

» Dead or Alive 5

El hijo pródigo de la lucha vuelve a PS3, tras dos entregas exclusivas de Xbox 360. En esta ocasión encontraremos un puñado de luchadores de otras entregas, junto con unos escenarios más dinámicos, más movimientos, online....


DOA5 también contará con un cameo, Sarah Bryant, de la saga *Virtua Fighter*. Puede que en el futuro se anuncien más...

PS3 | THQ | AVENTURA DE ACCIÓN | 30 DE AGOSTO

DarkSiders II

La aventura del jinete del Apocalipsis Muerte pinta, valga la redundancia, "de muerte"...

Ya os hemos hablado en más de una ocasión de esta esperada aventura, que se desarrollará de forma paralela al primer juego. En él, Muerte deberá demostrar la inocencia del jinete Guerra, acusado de provocar el Armageddon. Para ello deberá llegar hasta el Árbol de la Vida y "dar marcha atrás" en el tiempo. Algo que no le resultará sencillo y que le obligará a combatir contra enemigos de todo tipo, como el Guardián de los Secretos, quien nos susurrará todo tipo de horrores para volvernos loco. Eso sí, Muerte contará con un montón de habilidades que irá desbloqueando al avanzar en su aventura, como la posibilidad de desdoblarse en dos entes distintos, transformarse en la Muerte que todos conocemos o guiar una horda de zombis explosivos. Cuanto más vemos, más nos gusta...



Muerte tendrá su propia montura, "Desesperación".

Muerte luchará para mostrar que Guerra no desató el Armagedón.

El jinete Muerte será el prota de una aventura que durará el doble que la vivida por Guerra.



Muerte desarrollará poderes durante la aventura, como desdoblarse en dos personajes, liderar zombis explosivos...



Habrá nuevos jefes finales, como el Guardián de los Secretos. Su amuleto será sólo uno de sus puntos débiles...



PS3 | SEGA | SHOOTER SUBJETIVO | 13 DE FEBRERO 2013

Aliens Colonial Marines

Concebido como una secuela directa de la película "Aliens", de James Cameron, *Colonial Marines* nos invitará a adentrarnos en la nave U.S.S. Sulaco para averiguar qué pasó...

Gearbox, los creadores de *Borderlands 2*, también trabajan en este juego de "Aliens", que quiere ser la experiencia definitiva en el universo de estos xenomorfos. En él encontraremos una campaña (para 1 ó 4 jugadores en cooperativo), en la que recorreremos la nave U.S.S. Sulaco y una colonia combatiendo contra los temibles aliens. No faltará su famosa y angustiosa ambientación, sus armas o numerosos guiños a las pelis, desde los escenarios a detalles como los juegos con el cuchillo de Bishop o el uso de los robots de carga. Y lo mejor es que podremos jugar la campaña entera con 3 amigos online. Además, *ACM* tendrá modos online competitivos, que enfrentarán a los marines contra los aliens. Los primeros jugarán en primera persona y deberán cooperar para mantener a raya a los xenomorfos, mientras que los aliens lo harán en tercera, para beneficiarse de su mayor movilidad. Sin duda, tiene potencial para ser algo grande...



La ambientación estará muy cuidada. Hasta los indicadores han sido reducidos al mínimo para no romper la atmósfera...


■ *LP3* será un juego de acción en tercera persona (y primera para pilotar los mechas).

PS3 | CAPCOM | ACCIÓN | 2013

Lost Planet 3

Si quieres descubrir cómo fue la vida de los primeros colonos en el peligroso planeta helado E.D.N. III, tendrás que probar esta atractiva "precuela"...

Da igual que los dos primeros *Lost Planet* fueran irregulares o que sus desarrolladores, Spark Unlimited, hayan firmado juegos realmente malos. Tras jugar la demo del E3, *LP3* nos ha sorprendido gratamente. Será una precuela en la que descubriremos los orígenes del planeta helado E.D.N. III. como colonia con Jim, un trabajador en la extracción de mineral pilotando un RIG o mecha sin armas. Estos mechas los manejaremos en primera persona y serán parte fundamental en el combate contra los Akrid (podremos bloquear ataques, agarrar a enemigos grandes...) pudiendo bajar del mecha cuando queramos para combatir cuerpo a cuerpo o cumplir objetivos. Todo ello con una ambientación que nos dejó muy buen sabor de boca, con elementos de películas como Alien (pasillos oscuros, inquietantes luces...) y un desarrollo que sin llegar a aterrar, si nos puso "nerviosetes" mientras avanzábamos. Añade detalles como vídeos sobre la vida cotidiana de Jim para amenizar los tiempos de carga o gráficos con la calidad "made in Capcom" y el resultado es un juego, cuando menos, prometedor.

PS3 | CAPCOM | ACCIÓN | 15 DE ENERO

DmC Devil May Cry

Ninja Theory vuelve a mostrar sus avances con el "reboot" o reinicio de la saga que inventó la acción con más chulería y estilo de todos los tiempos.

Aunque habrá que esperar hasta los primeros compases de 2013 para probar el "reinicio" de la saga *DMC*, nosotros ya hemos jugado la demo del E3 (ambientada en una discoteca) y lo cierto es que nos ha gustado. Más allá de la historia, sobre la que sigue habiendo más sombras que luces, lo cierto es que a la hora de jugar será un *DMC* con todas las de la ley. Los combates siguen siendo rápidos y vistosos (con unas cámaras más dinámicas) y con un sistema de puntuación que nos premia cuanto más largos y variados sean nuestros combos. Dante contará con su espada y sus dos "pipas" y algunos trucos nuevos, como activar su parte "angelical" presionando L2 (cambiamos la espada por una rápida guadaña) o la "demoníaca" con R2 (manejamos un hacha envuelta en fuego capaz de romper escudos). Añade habilidades como enganchar y atraer a los enemigos (o lanzarnos hacia ellos) y el resultado son unos combates muy divertidos, más si tenemos en cuenta que Dante sigue siendo igual de insolente y ácido que en anteriores entregas...


■ Los combates serán tan rápidos como siempre.


■ Kat es un nuevo personaje, aunque la trama es un misterio.

PS3 | EA GAMES | SHOOTER | 23 DE OCTUBRE

Medal of Honor Warfighter

EA mostró el juego en PC y lo cierto es que luce más sólido y espectacular que *BF3*, aunque habrá que ver la versión de consola. Podemos esperar muchas más situaciones espectaculares, más destrucción, más gadgets (robots armados)...


■ *Warfighter* es otro shooter subjetivo ambientado en la guerra actual, pero con lo último en tecnología bélica.

PS VITA | ATLUS | ROL | 2012

Persona 4 Golden

Atlus enseñó su primer juego para Vita, un remake de su aclamado RPG de ambientación estudiantil que cuenta, entre otras novedades con un nuevo personaje jugable, nuevo estilo gráfico... Aún no se sabe si llegará a España.


■ *P4* mantiene todo lo visto en PS2: las invocaciones o Persona que combaten, el sistema de predicción del tiempo...

PS3 | NAMCO BANDAI | BEAT'EM UP | 2012

One Piece Pirate Warriors

El juego del exitoso animanga de piratas tendrá un desarrollo por capítulos, en los que nos mediremos a otras bandas rivales manejando a Luffy y compañía, en un desarrollo calcado al de *Dynasty Warriors*. Eso sí, lucirá igualito que la serie...


■ Luffy, con sus extremidades elásticas, será uno de los muchos personajes que manejaremos en este beat'em up.


El combate de ACIII será aún más fluido y vistoso que en anteriores entregas....

PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 30 DE OCTUBRE


Aparte de Boston y New York, *ACIII* ofrecerá otra zona, La Frontera, un entorno natural en el que habrá fortines y mucho para hacer.


Connor podrá moverse por las ramas de los árboles, trepar por las escarpadas paredes de las montañas... Será aún más ágil que Ezio.

Assassin's Creed III

Uno de los candidatos a juego del año se volvió a mostrar en la feria E3, dejando ver nuevos detalles de su explosivo desarrollo...

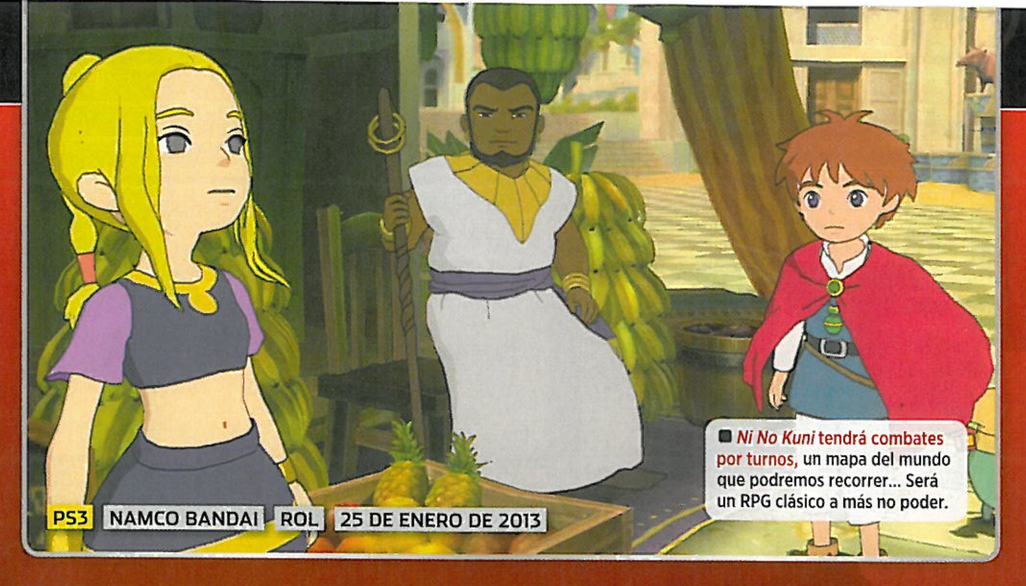
El goteo de información sobre el nuevo *ACIII* no ha parado desde marzo y en la feria se ha mostrado una nueva demo con más detalles sobre su explosiva jugabilidad. Esta nueva demo tiene lugar en "La Frontera", el agreste entorno abierto que tendrá 1.5 veces el tamaño del mapa de *La Hermandad* y donde no faltarán pequeños asentamientos ni acciones y misiones para realizar. La caza (ciervos incluidos, como se vio en la demo), será una de ellas, ya que podremos usar la carne y otras partes de los animales y entregárselas a los comerciantes a cambio de ítems. También podremos ayudar a médicos y otros personajes que nos encargarán tareas opcionales. Y cómo no, también habrá misiones en La Frontera. La demo nos permitió ver el asesinato de un militar inglés, para lo que Connor se debía infiltrar en su fortín no sin antes exhibir sus habilidades en el combate (combinando su hacha con hoja oculta), la escalada por escarpadas paredes de piedra o incluso usando técnicas como izar a un enemigo con una cuerda desde un árbol o usar un soldado vivo como escudo para amortiguar una batería de disparos. Todo ello con un ritmo más dinámico, unas animaciones de lujo (ver a Connor andar por la nieve no tiene precio) y un montón de novedades más, como secuencias de combate naval en las que barcos de distinta envergadura utilizarán sus cañones para dañar a las embarcaciones rivales (veremos como las cubiertas se deterioran o arden con los cañonazos). Sin duda una aventuraza que va a más cada vez que se muestra...






La sangre india de Connor le ha preparado para ser más ágil aún que sus antepasados...

Las espectaculares batallas navales serán otra novedad del juego. Y habrá abordajes...



Ni No Kuni tendrá combates por turnos, un mapa del mundo que podremos recorrer... Será un RPG clásico a más no poder.

PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | 25 DE ENERO DE 2013

» Ni No Kuni

Level 5 y Studio Ghibli confirman que su esperado y cuidado juego de rol con aspecto de serie de animación nipona llegará a España el 25 de enero.

La compañía nipona ha aprovechado la feria para confirmar que su artístico RPG llegará a comienzos de 2013, con los textos en castellano y las voces en inglés/japonés.
Coincidiendo con el arranque de la feria se ha podido ver un nuevo tráiler, que desgrana más detalles sobre la trama: nuestro objetivo final será salvar a la madre muerta del protagonista, en una dimensión paralela pero muy parecida al mundo real. No faltarán combates por turnos en los que manejaremos tanto al protagonista (que puede realizar hechizos) o manejar "marionetas", escenas de animación realizadas por el propio Studio Ghibli o un mapamundi que podremos recorrer (al estilo *FF-VII*). Sí, *Ni No Kuni* promete ser un reencuentro con el juego de rol japonés más clásico, ya que ha sido diseñado para que cualquiera pueda disfrutarlo, sin dominar este género. Eso sí, estéticamente promete ser algo único, muy cuidado y ambientado en un universo tan rico como atractivo. Promete.

PS3 Y PS VITA | SONY | LUCHA | 2012

» Playstation Battle Royale

Los principales héroes de PlayStation se van a reunir para librar un combate a 4 bandas, que también saldrá en Vita y tendrá juego cruzado...

Sony aprovechó la feria también para confirmar que su "*Smash Bros*" particular, o juego de lucha para 4 con los principales personajes de sus sagas, saldrá también en PS Vita. Esta nueva versión portátil ofrecerá la misma jugabilidad, el mismo plantel de luchadores y también se moverá a 60 fps, al tiempo que incorporará novedades, como el uso de la pantalla táctil y el touchpad trasero, compatibilidad con NEAR y el juego cruzado. Y al mismo tiempo, Sony ha aprovechado la feria para presentar dos nuevos personajes para el plantel de estrellas: el incombustible Nathan Drake de la saga *Uncharted* y un Big Daddy de *BioShock*, que se unirán a los soldados Helghast de *Killzone*, Parappa o Kratos, por mencionar algunos. Si todo sigue su curso, llegará a finales de año.



Battle Royale ofrecerá combates para 4 jugadores, modos online tanto cooperativos como competitivos... Y todo el carisma de los personajes más famosos de PlayStation.

PS3 | ACTIVISION | SHOOTER | 13 DE NOVIEMBRE

» Call of Duty Black Ops II

Activision mostró un nivel, de los ambientados en el futuro, de su nuevo shooter y está a la altura de lo esperado: acción espectacular que no deja lugar al descanso, con armas futuristas como un rifle para ver y disparar a través de los muros...



Drones, armas capaces de atravesar muros... El toque futurista estará presente en la campaña de *Black Ops II*.

PS3 Y PS VITA | SEGA | VELOCIDAD | 2012

» Sonic & All Star Racing Transformed

Sonic y los principales "protas" de algunas sagas de SEGA, como *Jet Set Radio* o *Crazy Taxi*, vuelven a reunirse para este nuevo y alocado arcade de velocidad, que traerá una gran novedad: los vehículos podrán mutar en aviones, lanchas...



Los vehículos se transforman durante las carreras, pasando a pilotar aviones y lanchas para superar partes de los circuitos.

PS VITA | CAPCOM | LUCHA | OTOÑO 2012

» Street Fighter x Tekken

En la feria también se pudo comprobar lo CUIDADA que estará esta adaptación a Vita de este juego de PS3, que además contará con funciones táctiles, juego cruzado, ad hoc y online... Y todos los personajes descargables desde el principio.



Usará muchas funciones de Vita. Gracias a NEAR podremos compartir desbloqueables, como colores para la ropa.



La gran novedad de *Dead Space 3* es que en cualquier momento podrá entrar y salir un segundo jugador, manejando al soldado John Carver.

PS3 | EA GAMES | SURVIVAL HORROR | FEBRERO

Dead Space 3

Se confirman todos los rumores: *Dead Space 3* contará con modo cooperativo y se desarrollará en el planeta helado Tau Volantis. Esta vez sí acertamos...

EA Games abrió su conferencia confirmando un secreto a voces. Visceral Games ya está trabajando en *Dead Space 3*. Y tal y como se rumoreaba en los últimos tiempos, se desarrollará en el planeta helado Tau Volantis y tendrá un modo cooperativo para dos jugadores.
Pero no por esperado deja de ser espectacular. *Dead Space 3* promete un desarrollo tan aterrador como los anteriores pero cambiando los estrechos pasillos del Ishimura por un nuevo entorno, igualmente hostil, pero que sus creadores prentenden que sea "más abierto". Y parece que esta vez la munición será más abundante. Mejor, porque habrá nuevos tipos de necromorfos, como unas bestias de la nieve o... ¡un ciempiés de más de 100 metros! Lo bueno es que en cualquier momento podrá entrar y salir de la partida un segundo jugador (suponemos que sólo online) que manejando al soldado John Carver nos echará una mano en la Campaña. Sólo si jugamos a dobles descubriremos la historia que se esconde tras este nuevo personaje, además de poder realizar algunos movimientos conjuntos (esto nos ha recordado un poco a *Army of Two*).
Eso sí, a diferencia de la segunda entrega, en *Dead Space 3* no habrá modo online competitivo, aunque sí contará con un modo Horda para jugar en cooperativo aparte de la Campaña principal.
En fin, que *Dead Space 3* se postula como uno de los grandes juegos que abrirán el año 2013.

DS3 será un survival horror menos "pasillero" pero igualmente acongojante. Habrá también momentos en gravedad cero...



En Tau Volantis encontraremos viejos enemigos y también nuevos tipos de necromorfos. Algunos serán más grandes que nunca...



Volverá la cámara al hombro y los marcadores integrados en nuestra armadura. Son marcas de la casa.

Isaac Clarke vuelve a protagonizar *Dead Space 3*. Pero ahora no estará solo...



Gráficamente hemos visto detalles muy espectaculares que superan lo visto en las dos entregas anteriores.



Star Wars 1313 apostará por un desarrollo y ambientación más oscuro y adulto. Será un juego de acción en 3ª persona.

PS3 | LUCASARTS | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Star Wars 1313

LucasArts quiere hacer borrón y cuenta nueva con los fans de la saga espacial, con un juego de temática más adulta y con un prometedor acabado...

Será una aventura lineal en la que manejaremos a un cazarrecompensas (aún no se ha desvelado su identidad, pero bien podría ser Boba Fett o alguien relacionado con él). Se desarrollará en el planeta Coruscant, en el sector "1313", donde se cobija la peor escoria de la galaxia. Allí tendremos que entrar para capturar contrabandistas, ladrones y chusma de todo tipo de razas. Así, *Star Wars 1313*, adoptará el desarrollo "típico" de un juego de acción en tercera persona (muy en la línea de *Uncharted*), en el que no faltará un sistema de coberturas e intensos tiroteos contra androides y todo tipo de criaturas. Todo ello con una espectacular realización técnica, sumamente fiel a las pelis, en la que están participando otras empresas de George Lucas como Industrial Light & Magic (efectos, iluminación...) o THX (para toda la parcela sonora). Incluso las escenas de vídeo estarán muy cuidadas gracias a la tecnología de captura de movimiento más moderna (utilizada en "Los Vengadores").

PS3 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP/ROL | 21 DE SEPTIEMBRE

Borderlands 2

Gearbox le está dando las últimas pinceladas a este esperado shooter subjetivo con toques roleros y muy enfocado al cooperativo que llegará en septiembre.

Aunque llegó sin hacer ruido, el primer *Borderlands* acabó convirtiéndose en uno de los shooters más recordados. Por ello no es extraño que se hayan animado a hacer una secuela, que mantendrá todos los aciertos del original y corregirá todos sus fallos. Así pues, volveremos al planeta Pandora a disfrutar de una historia mucho más trabajada, que nos enfrentará contra las huestes de Jack el Guapo. Podremos elegir entre cuatro tipos de personaje (que no serán los del primer *Borderlands*) que podremos mejorar como en un RPG. Y habrá muchísimas armas y vehículos. Hasta 4 jugadores podrán jugar la Campaña en cooperativo (online o LAN) o 2 a pantalla partida. Y los escenarios serán mucho más variados, ofreciendo junglas y zonas nevadas además de parajes desérticos. Promete.



Nuevos tipos de enemigos y escenarios más variados serán dos de las mejoras de esta secuela que mantendrá las opciones cooperativas del original.

PS3 | ACTIVISION | SHOOTER | 19 DE OCTUBRE

007 James Bond Legends

A falta de una nueva peli de Bond, el nuevo juego de 007 tomará como referencia situaciones de 6 películas clásicas del agente (la primera confirmada ha sido "Moonraker"), para contarnos una historia diferente repleta de acción.



En *Legends* no faltarán los gadgets de Q, ni los vehículos ni las armas del inimitable agente 007, como la Walther PPK.

PS3 | SONY | DEPORTIVO/MOVE | OTOÑO

Sports Champions 2

Uno de los primeros y mejores juegos de Move va a tener una secuela muy mejorada, en la que habrá nuevos deportes (Ski, golf, bolos, boxeo...), opciones para personalizar a nuestro avatar, nuevos modos de juego y mucho más.



Ski, golf, bolos, tenis o una mejorada versión del tiro con arco estarán en *SC2*, entre otras muchas novedades.

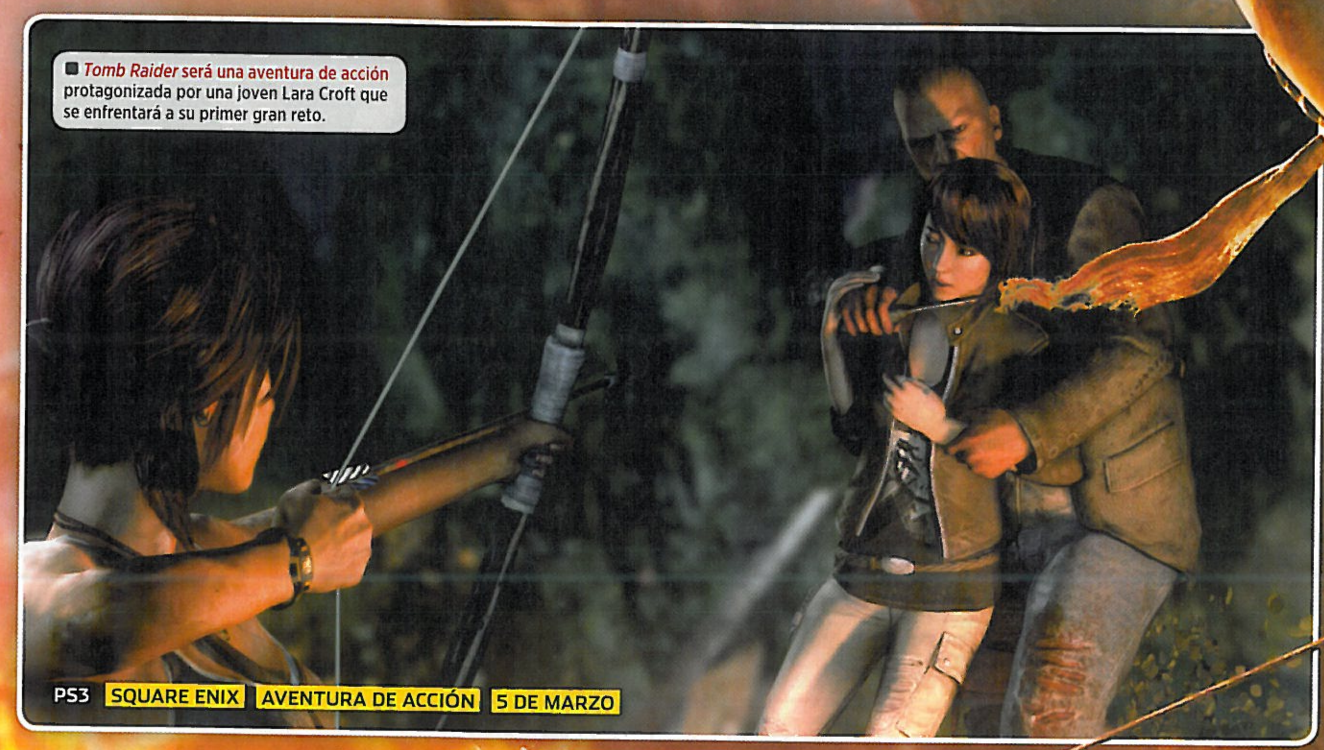
PS3 Y PS VITA | SONY | MUSICAL | AGOSTO

Sound & Shapes

¿Te gustan las experiencias nuevas? ¿El sonido? Pues entonces te encantará este título, mitad juego de plataformas, mitad juego musical en el que todo lo que hay en pantalla emite un sonido y te ayudará a crear la BSO. ¡Y tendrá compositor!



S&S también saldrá en PS3, podremos intercambiar contenido entre ambas y habrá "discos" descargables.



Tomb Raider será una aventura de acción protagonizada por una joven Lara Croft que se enfrentará a su primer gran reto.

PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | 5 DE MARZO

DESCUBRE LOS ORÍGENES DE LARA CROFT

TOMB RAIDER™

La hemos conocido en su faceta de intrépida exploradora. Pero... ¿cómo se forjó el carácter de nuestra cazatesoros favorita? Descúbrelo en esta sorprendente aventura.

La hemos visto en los lugares más recónditos del planeta recuperando todo tipo de reliquias perdidas. Para ella no había riscos suficientemente altos, ni salientes inalcanzables o trampas capaces de impedir su avance por las ruinas de turno buscando el tesoro en cuestión. Durante mucho tiempo, desde su estreno en 1996 para PSone y Saturn, Lara Croft ha sido sinónimo de aventura. Pero mucho antes de la intrépida exploradora existió una muchacha veinteañera, apasionada de la arqueología, que llena de ilusión pero sin ninguna experiencia se enrola en una expedición en barco auspiciada por Conrad Roth. Lamentablemente su barco, el Endurance, naufraga en una recóndita isla cerca de la costa japonesa. Lara tendrá que aprender a sobrevivir sobre la marcha en un entorno de lo más hostil lleno de peligros de todo tipo. Va a sufrir... y mucho.

Este es el punto de partida del nuevo *Tomb Raider*, un auténtico "reinicio" de la saga (o "reboot", como les gusta decir a los americanos) a cargo del estudio californiano Crystal Dynamics, que se hizo cargo de la serie a partir de aquel fallido *TR: El Ángel de la Oscuridad* (que precisamente pretendió ser otro reinicio de la saga en su salto a PS2).

Así nos lo contó Karl Steward, Brand Manager de *Tomb Raider*, que comparó este renacimiento de la franquicia con otro "reboot" sonado (por fresco y exitoso): el de James Bond en "Casino Royale". Hablando de inspiraciones, nos contó que se habían fijado en muchos referentes a la hora de dar forma a este nuevo *TR*: en la literatura (la atmósfera de "El Señor de las Moscas",

NOS LO MOSTRARON EN PRIMICIA

Dos semanas antes del E3, Square Enix nos invitó a Londres para enseñarnos en primicia *Tomb Raider*. Allí pudimos charlar con Karl Steward, Brand Manager de *Tomb Raider* y uno de los artífices directos de este "reboot" de la franquicia. Toby Gard, el creador de Lara, está fuera de este proyecto aunque el propio Steward nos reconoció que Gard "sigue siendo un gran amigo del estudio".



■ **Sigilo, plataformas, acción, puzzles y "quicktime events"** se darán la mano en unos escenarios más abiertos, que darán vida la misteriosa isla japonesa.

de William Golding), en el cine (el sufrimiento de "127 horas", dirigida por Danny Boyle) y cómo no, en distintas series de televisión (la influencia más clara es "Perdidos", aunque como nos confirmó entre risas el propio Karl Steward, "sin Humo Negro"). También nos dejó bien claro que *Tomb Raider* no va a ser un "sandbox" con una gran isla abierta para explorarla como queramos. La aventura será lineal, aunque se va a intentar que el desarrollo no resulte excesivamente "pasillero", presentando una sucesión de escenarios bastante abiertos. Podremos volver atrás cuando queramos, utilizando los campamentos base. La idea es poder volver atrás cuando consigamos cierta mejora que nos abrirá una vía que anteriormente nos estaba vetada (un poco al estilo *Castlevania*).

Eso sí, al principio, Lara irá "con lo puesto". En la demo que nos presentaron en primicia vimos a una Lara hambrienta y temblando de frío, pasándolas "canutas" para quitarle el arco a un cadáver para después, torpemente, cazar un venado que le permitirá comer esa noche... A la mañana siguiente descubrirá que no está sola en la isla. Algunos compañeros de la expedición (entre los que se encuentra Conrad Roth, al que Lara ve como una especie de mentor) han sobrevivido (una de las misiones será buscarlos). Pero hay más. Además de lobos y otro tipos de peligros "naturales" de la isla (acantilados, cataratas...), están "los otros". Un grupo de hombres fuertemente armado que, en la demo que vimos, capturan a Lara. A base de "quicktime events", la muchacha consigue escapar y, casi sin querer, mata a uno de ellos. Es la primera vez que Lara mata a un ser humano y ese dramático momento nos pareció muy conseguido en el juego. Después, usará el sigilo para escapar del resto de la banda aprovechando un buen sistema de coberturas y... hasta aquí llegamos. Pero nos morimos de ganas de descubrir qué oscuros secretos esconde esta isla maldita.

Lo bueno es que Lara irá aprendiendo habilidades y mejorando con la experiencia. Podremos aplicar estas mejoras en los ya mencionados campamentos base, en los que además podremos reponer fuerzas. En cuanto al equipo, también »

LAS CLAVES

SUFRIMIENTO Olvidaos de la Lara de los anteriores *Tomb Raider*. Aquí es una muchacha insegura que se enfrenta a un territorio hostil sin ninguna experiencia. En el juego la veremos sufrir... y mucho. Aprenderá rápido (más le vale).

SUPERVIVENCIA Más que buscar reliquias perdidas, el primer objetivo de Lara en este nuevo *TR* será sobrevivir. La hemos visto cayendo por precipicios y cataratas, sufriendo todo tipo de trampas, cazando para comer...

DESARROLLO MENOS LINEAL Ofrecerá la posibilidad de volver sobre nuestros pasos para volver a registrar las zonas usando nuevos ítems. Podremos "teletransportarnos" desde los campamentos. No será un "sandbox".



El apartado técnico es soberbio. Detalles como el fuego o el agua son geniales y a veces la cámara se coloca tan cerca que produce un logrado efecto claustrofóbico.



No habrá que cazar para comer todo el rato. Sólo será una de las primeras misiones del juego. Lara le pedirá perdón al animal tras matarlo.



podremos mejorarlo. Ya hemos visto como Lara se maneja con el arco (el arma más de moda últimamente en los videojuegos), con una especie de hacha (que sirve también como herramienta) y haciendo sus primeros pinitos con armas de fuego. Al principio nos costará incluso matar a un simple cervatillo, pero tranquilos, que poco a poco Lara irá adquiriendo las habilidades por las que es mundialmente conocida. Empezando por su "instinto de supervivencia", una especie de intuición que en el juego se traducirá en un "visor" especial que nos revelará pistas para ayudarnos en los puzzles, cuál es el camino a seguir o con qué objetos podemos interactuar. También nos quedará claro que Lara es una ágil atleta. En este nuevo *Tomb Raider* habrá distintos tipos de salto, aunque al principio nos pegaremos algún que otro "guarrazo" con secuencias "guionizadas" al más puro estilo *Uncharted*. Eso sí, mientras que en las aventuras de Nathan Drake suelen resultar cómicas, aquí Lara va a sufrir (y a gemir) de lo lindo.

Y es que este *Tomb Raider* va a tener un enfoque muy cinematográfico y cercano a lo visto en *Uncharted*, con abundantes "quicktime events" (ya sabéis, escenas en las que hay que pulsar el botón adecuado

Lara aprenderá con dolor lo duro que es ser aventurera en un sorprendente desarrollo que se inspira en series como "Perdidos" y pelis como "127 horas".

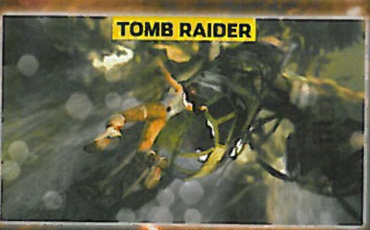
rápidamente) y una cámara muy cercana para que vivamos el dolor y el sufrimiento de Lara casi en nuestras propias carnes. La cercanía de la cámara a veces conseguirá un logrado efecto claustrofóbico (sobre todo en grutas o espacios cerrados) que funcionará de lujo. Y las transiciones entre las secuencias guionizadas y el juego real serán muy suaves...

Hablando ya del apartado técnico, lo cierto es que nos dejó una gran impresión. La isla, a pesar de que en ocasiones parecerá algo "pasillera", estará construida de forma magistral. Su frondosa vegetación, sus cascadas, sus oscuras cuevas llenas de ignotos secretos levemente iluminadas por nuestra antorcha... paisajes todos ellos brillantemente recreados y dignos de ser explorados por nuestra arqueóloga favorita, que por supuesto, lucirá un modelado de infarto. Y no nos referimos a lo atractiva que resultará (que también) sino a lo bien que estarán recreadas las magulladuras, cortes, quemaduras y distintos desperfectos en el atuendo que iremos sufriendo en nuestras aventuras por la isla. Y efectos como el agua o el fuego estarán realmente bien conseguidos. Una dramática banda sonora y los constantes gemidos de Lara (intercalados con algún breve monólogo interior, en el que la escucharemos dándose ánimos) pondrán la guinda a un apartado técnico muy, muy prometedor, que no tiene nada que envidiarle a la mayoría de sus rivales en el género.

Lo que menos nos ha gustado de este primer contacto es su duración, que según sus creadores rondará las 10 horas (eso sí, ya han anunciado su primer DLC, que aparecerá primero en 360). Por lo demás, vemos a Lara en plena forma para pelear contra Kratos, que también regresará en marzo...

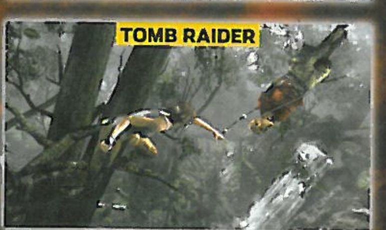
CON LO MEJOR DE CADA CASA



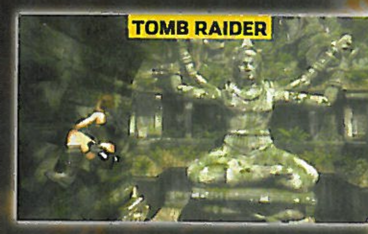


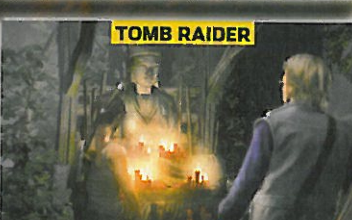
ENFOQUE CINEMATOGRÁFICO Aunque *Uncharted* le debe más a *TR* que a la inversa, esta vez ha sido Lara la que ha tomado prestados no pocos aspectos de su desarrollo. Y no nos referimos a la asequible mezcla de acción, puzzles y saltos (que también), si no al enfoque cinematográfico, situaciones guionizadas...





PLATAFORMAS Además de *Uncharted*, otro juego que guarda un cierto paralelismo con este nuevo *Tomb Raider* es *Assassin's Creed III*. Y que conste que no sólo lo decimos por el arco. Tanto Connor como Lara se mueven como pez en el agua por las ramas de los árboles, aunque Lara contará con distintos tipos de salto.



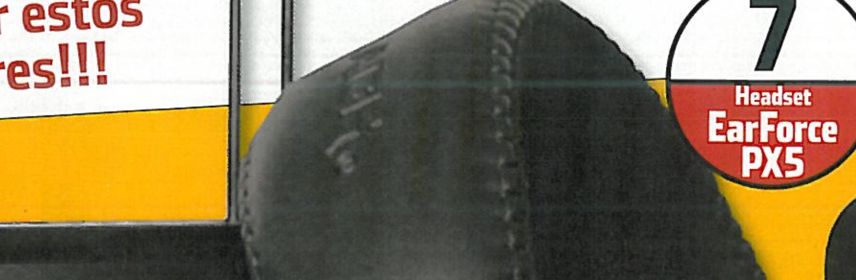


EXPLORACIÓN Pero sobre todo, Lara va a ser fiel a sí misma. Pese a las novedades, en este "reboot" no van a faltar los saltos al límite, los templos perdidos y todo aquello que le ha hecho ser un icono de los juegos. Se ha tenido en cuenta a los fans.

Sorteamos

¡¡¡7 Headset Turtle Beach PX5 inalámbricos, 7.1 y con chat de voz!!!

¡¡¡Sólo tienes que enviar un email y podrás ganar estos fantásticos auriculares!!!



7 Headset EarForce PX5

Son nuestros auriculares favoritos para PS3, por sus muchas prestaciones, su calidad y su excelente precio. Aunque eso es lo menos importante, ya que Nostromo y Playmanía te damos la oportunidad de llevarte uno de los 7 PX5 que sorteamos. Unos fantásticos auriculares con sonido envolvente 7.1, inalámbricos y con chat de voz. Un regalazo para tu PS3.



» BASES DEL CONCURSO

Para participar, sólo tienes que enviar un correo electrónico a:
participa@axelspringer.es
Indica en el asunto:
concurso PX5 Playmanía

Manda el email con todos tus datos personales: nombre y apellidos, dirección y un número de teléfono de contacto.

1.- De entre los mensajes recibidos se elegirán 7 por sorteo y cada uno recibirá 1 Headset PX5 Turtle Beach
2.- Plazos de participación: del 15 de junio al 15 de julio de 2012.
3.- Premios no canjeables por dinero.
4.- Habrá un período de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y ya no tendrá derecho a solicitarlo.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.
6.- Válido en España.
7.- Participar en el concurso implica la aceptación de las bases.
8.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores, Turtle Beach y Playmanía.
9.- **Política de protección de datos en www.axelspringer.es/protecciondatos.**





NOVEDADES



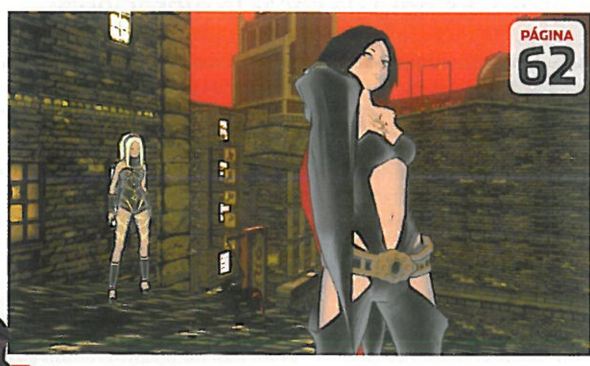


PÁGINA 48

» **Starhawk.** Un juego de acción muy orientado al multijugador online, que nos permite pilotar vehículos (incluidas naves espaciales) y que además integra elementos estratégicos de manera muy inteligente.

PÁGINA 50

» **Juego de Tronos.** Si eres fan de las novelas o de la serie de televisión, seguro que tienes ganas de moverte por Desembarco del Rey o por el Muro. Eso sí, el juego narra una historia paralela...



PÁGINA 62

» **Gravity Rush.** PS Vita recibe uno de los juegos más originales y sorprendentes de su catálogo. No sólo por ser una franquicia nueva o por su estética cartoon: la prota puede controlar su campo de gravedad.

PÁGINA 44

LOLLIPOP CHAINSAW

Una de zombis, pero rompiendo todos los tópicos. Acción descacharrante para una original aventura.

MUCHO MÁS QUE ZOMBIS Y TRONOS

Últimamente nos quejamos mucho de que hay pocos juegos originales y este mes nos han metido un "zas" en toda la boca... Y es que se podrán poner pegas a *Lollipop Chainsaw*, pero la originalidad no es una de ellas. Que sea la rubia animadora la que masacre zombis con una motosierra rompe todos los tópicos, ¿verdad? Y también *Gravity Rush* es una original e innovadora aventura para Vita, que nos obligará a usar casi todos los "extras" de la portátil para controlar la gravedad en torno a la protagonista. Y vale que juegos de acción multijugador hay muchos, pero no que nos permitan combatir por tierra y en el espacio como hace *Starhawk*... *Datura* es, cuando menos, diferente y que *UEFA Euro 2012* sea un complemento para *FIFA 12* tampoco es muy habitual...

PS3

PS VITA

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR   CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR   EDAD JUEGO EN RED



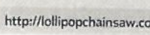
Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
GRASSHOPPER MANUFACTURE
Editor:
WARNER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
61,50 €







JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **RÁNKINGS** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · INSTALACIÓN **NO** · RESOLUCIÓN **720P**



http://lollipopchainsaw.com/



■ *Lollipop Chainsaw* es un beat' em up surrealista producido por Suda51, autor también de *killer7*, *No More Heroes* o *Shadows of the Damned*.

JUEGO RECOMENDADO Play

REBELIÓN DE **MUERTOS VIVIENTES** EN LAS AULAS

Lollipop ChainSaw

Todo es perfecto en la vida de la animadora Juliet Starling hasta que unos putrefactos zombis invaden su instituto. Es hora de sacar la motosierra...

Juliet Starling es una chica feliz. Rubia y guapa, es una de las animadoras más populares del instituto San Romero y tiene un novio ideal. Y además, hoy está muy contenta porque es su cumpleaños. Pero lamentablemente le van a aguar la fiesta. Un ex alumno resentido ha encontrado la forma de abrir un portal entre nuestro mundo y el "mundo infecto", dejando pasar a algunos de sus habitantes y contagiando a los estudiantes del instituto y a todos aquellos que se acercan a ayudar (policías, bomberos...). Incluso su adorado novio cae ante los zombis... Ante este panorama, Juliet cambiará sus pompones por una motosierra, ya que resulta que esta chica procede de una antigua estirpe de cazadores de zombis. ¡Es la hora de la venganza!

Así arranca *Lollipop Chainsaw*, la última "ida de pinza" de Suda 51, autor de otras producciones surrealistas como *killer7, No More Heroes* o *Shadow of the Damned*. Su desarrollo nos remite en cierta manera a estos dos últimos títulos, aunque la premisa de la que parte *Lollipop Chainsaw* es más difícil de rechazar. Porque... ¿quién no quiere ver a una rubia despampanante despedazando zombis con una motosierra?
Pues eso es lo que haremos básicamente en los 7 niveles que propone este beat' em up. Niveles casi todos muy "pasillescos" en los que deberemos acabar con hordas de zombis combinando nuestra motosierra y pompones con ágiles movimientos propios de una animadora.

ANIMADORA DE DÍA, **MASACRAZOMBIS** DE NOCHE...



1 **ACCIÓN...** Tres botones de ataque y posibilidad de aprender nuevos combos hacen que los combates sean bastante divertidos.



2 **... Y MÁS.** Aparte de "repartir" estopa, hay "carreras", secciones de "quicktime events", huidas... Aunque no es que sea muy variado.



3 **HUMOR.** Situaciones absurdas, chistes subidos de tono y humor negro son una constante.



■ ¿Es Juliet una de las heroínas de videojuegos más despampanantes de la historia? Posiblemente.



Lollipop Chainsaw está protagonizado por Juliet Starling, una animadora que ve como su instituto se llena de hordas de zombis.



Además de masacrar zombis, en los 7 capítulos nos esperan pequeños retos, como por ejemplo rescatar supervivientes.



Girar en una barra mientras despedazamos zombis es una de las acciones que se realizan a base de pulsar botones en el momento justo.





DAME UNA Z, DAME UNA O, DAME UNA M...

Además de su motosierra, Juliet hace gala de sus movimientos de animadora y alterna piruetas con pomponazos...





CUERPO A CUERPO. Además de la motosierra podemos atontar zombis dando patadas y pomponazos. Y comprar combos.



AGILIDAD. Como buena "cheerleader", Juliet brinca, da piruetas en el aire y salta a los zombis como si fueran "potros".



ANIMA. También animará a su novio (mejor dicho, a su cabeza) en ciertos momentos a base de "quicktime events".

Lollipop Chainsaw es un surrealista beat' em up que nos arrancará más de una carcajada por su humor negro y sus guiños al cine.

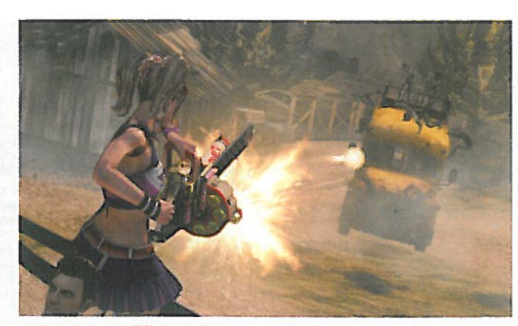
Este desarrollo tan lineal a veces es amenizado con pequeños retos, como rescatar supervivientes o defender una posición del ataque de los zombis. También hay secciones que rompen con este esquema, como secuencias cinemáticas a base de QTE o "quicktime events", huidas, pequeños momentos de conducción (en un nivel podemos pilotar una cosechadora) o combates contra jefes finales que tienen cierto intríngulis. Pero no nos engañemos, como ocurre en la gran mayoría de los beat' em ups, el desarrollo puede terminar resultando algo monótono y repetitivo.

Afortunadamente, a medida que avancemos Juliet podrá aprender nuevos combos y movimientos, además de potenciar su motosierra (convirtiéndola en arma de fuego, por ejemplo). La variedad de movimientos (dos tipos de ataque de motosierra, más el ataque con pompones, más las piruetas y todos los combos que iremos desbloqueando) hace que los combates sean entretenidos.

Además, el humor negro y las constantes referencias tanto al cine de terror de serie Z como a las típicas comedias de instituto americanas nos arrancarán más de una carcajada. Personajes hilarantes, chistes subidos de tono y situaciones completamente surrealistas son el contrapunto perfecto para esta sangría de zombis... ¿Un momento? ¿Hemos dicho "sangría? Pues no. Aunque desmembremos sin piedad a los muertos vivientes, la sangre no tiene el protagonismo que cabría esperar en *Lollipop Chainsaw*. En lugar de mancharnos con sus vísceras, los zombis estallarán en corazoncitos y luces de colores con cada acometida de nuestra motosierra. Un festival de color que es lo contrario de lo que »



El guión es de James Gunn, guionista de pelis como "El Amanecer de los Muertos".

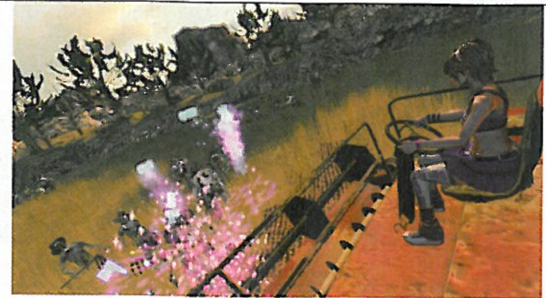


Nuestra versátil motosierra también puede convertirse en arma de fuego. Los combates ofrecen muchas posibilidades.



Aunque hay momentos "gore", el apartado gráfico es muy colorido. Sorprende ver un juego de zombis con este "look".

■ Además de combos, podremos comprar mejoras para los atributos de Juliet, como más salud, más fuerza o una recuperación más rápida.



■ Hacer papilla a hordas de zombis pilotando una cosechadora es otro de los hilarantes momentos que nos aguardan en *Lollipop Chainsaw.*



■ Hay un total de 20 trajes para Juliet, Algunos proceden de animes, como éste de "Highshool of the Dead"





En vez de mancharnos con sus vísceras, los zombis estallan en luces rosas y corazoncitos con cada tajo...

» podríamos esperar en un juego de zombis, pero que casa perfectamente con la estética del juego. El diseño artístico es muy bueno. Tanto los escenarios (las aulas del instituto, un estadio, una catedral...) como los personajes (nuestro favorito es un "sensei" a lo Pat Morita en "Karate Kid") están muy bien elegidos, destacando por supuesto el modelo de Juliet Starling, que además cuenta con un total de 20 trajes, a cual más original, que podremos desbloquear (algunos de ellos procedentes de animes como "Highschool of the Dead").

Así pues, gráficamente entra por los ojos aunque tenga aspectos mejorables como ciertas animaciones algo toscas. Donde no vemos fisuras es en el apartado sonoro, dirigido por el gran Akira Yamaoka (compositor y "alma mater" de los mejores *Silent Hill*) que se ha rodeado de un puñado de bandas tan cañeras como Children of Bodom o Atari Teenage Riot.

En fin, que *Lollipop Chainsaw* es un beat'em up original (al menos estéticamente hablando) que logra entretener gracias a sus combates y las disparatadas situaciones que plantea. Eso sí, puede hacerse repetitivo y no es muy largo (pese a sus 2 finales). Y no tiene más online que ránkings... ●



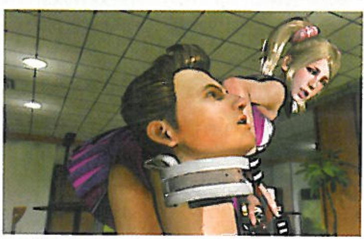
■ El apartado sonoro está dirigido por Akira Yamaoka (compositor de los mejores *Silent Hill*) e incluye grupos muy cañeros. No está doblado.



■ Ciertos movimientos especiales, como decapitar varios zombis a la vez, tienen premio. Con las medallas desbloquearemos bonus y extras.

» CARCAJADAS Y GUIÑOS A CADA PASO

Como en todos los juegos de Suda51, las escenas surrealistas y las referencias a la cultura pop son una constante en el juego.



CONVERSACIONES. Las charlas con la cabeza de nuestro novio, entre lo absurdo y lo "shakespeariano", son de traca.



PERSONAJES. "Emos" de instituto que se sienten maltratados por la vida, punkis, "sensei" a lo Pata Morita en "Karate Kid"...



SITUACIONES DISPARATADAS. Como remontar un partido de basket usando las cabezas de zombis decapitados. Y picantes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Divertido gracias a sus combates y al humor que destila. Y estéticamente sorprende.

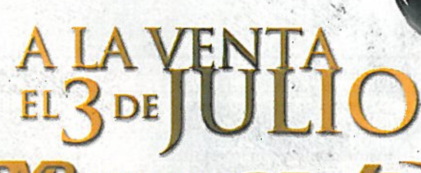
» LO PEOR

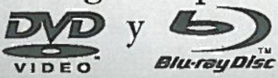
Es algo repetitivo y gráficamente tiene detalles mejorables. Y no es muy largo.

Te gustará + que... SHADOWS OF THE DAMNED — Te gustará − que... GOD HAND (PS2)

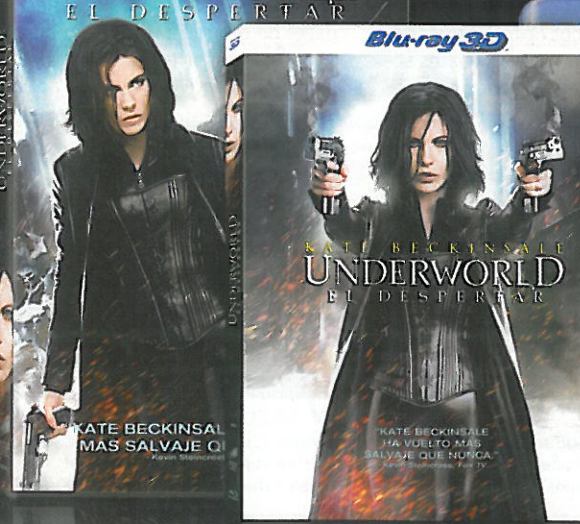


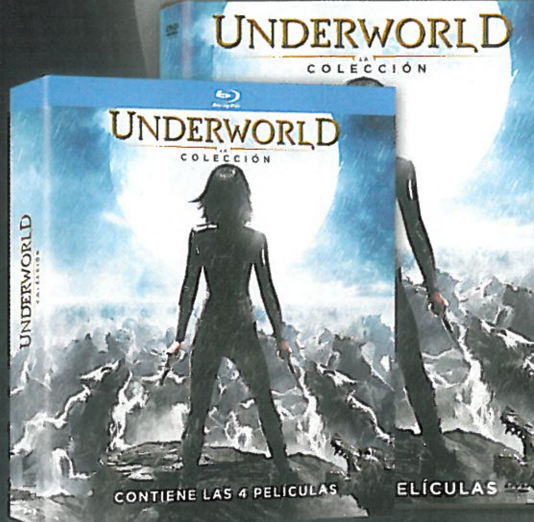
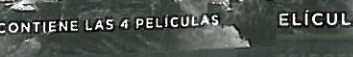
88	**» GRÁFICOS** Gran diseño y sorprendente estética, pero tiene detalles mejorables.
91	**» SONIDO** Dirigido por el gran Akira Yamaoka, cuenta con bandas muy "cañeras".
89	**» DIVERSIÓN** Si te gusta el género te divertirá, aunque puede pecar de repetitivo.
84	**» DURACIÓN** No es demasiado largo, aunque tiene dos finales e ítems ocultos.
NOTA 88	Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables.














Acción y algunos toques de estrategia para un shooter en tercera persona que gira en torno a sus espectaculares batallas multijugador.

Género: ACCIÓN
Desarrollador: LIGHTBOX INTERACTIVE
Editor: SONY
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 59,95 €

Jugadores: 1-2
Jug. online: 2-32
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO
Instalación: 2997MB
Resolución: 720P

starhawkthegame.com

UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER LA ACCIÓN **MULTIJUGADOR**

Starhawk

¿Cansando de jugar siempre a los mismos títulos multijugador donde todo es disparar? Este juego te ofrece la solución a tus desvelos de "jugón".

Muchos jugadores alabaron las posibilidades de las partidas multijugador de *Warhawk* y el ligero toque táctico que añadía a los combates. Pero hoy día hacía falta algo más para sorprender dentro de un catálogo en el que es difícil encontrar juegos sin multijugador. Pero eso no es problema para *Starhawk*, ya que no sólo mejora la jugabilidad de *Warhawk*, sino que además ofrece un revolucionario enfoque para las partidas multijugador que seguro creará escuela en el futuro...

La primera novedad es la inclusión de un modo Campaña. Es cierto que funciona como un tutorial para aprender lo que ofrece el online (apenas dura 5-6 horas), pero se agradece. Y más cuando no faltan momentos épicos en una interesante trama donde tiroteos, combates aéreos, manejo de vehículos y estrategia se dan la mano. Sí, has leído bien. Acción y estrategia en tiempo real casan perfectamente sin que los combates decaigan en ningún momento. Y es que por un lado contamos con un tremendo arsenal y por otro con la posibilidad de solicitar estructuras para acabar con nuestros enemigos. Así es posible crear puestos de francotirador, torres de lanzamiento para los Hawks (mechas capaces de volar), fábricas de tanques... Al hacerse de forma instantánea y mediante un intuitivo menú, la acción

En la campaña jugamos como el pistolero espacial Emmet Graves. El juego tiene una original ambientación a lo "western espacial".

TODA UNA **GALAXIA** PARA COMBATIR

1. **EN SOLITARIO.** Escenas animadas tipo cómic narran la trama de la Campaña. Es corta, pero un buen entrenamiento para el multijugador.

2. **¡A POR LA BATALLA!** La esencia del juego son sus batallas multijugador. Podemos manejar un sinfín de vehículos y crear estructuras.

3. **ARQUITECTO ESPACIAL.** Consigue suficiente energía para solicitar vehículos y estructuras al instante mediante un intuitivo menú.

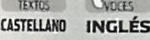


Género: **ROL**
Desarrollador: **CYANIDE STUDIO**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **61,50 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


INSTALACIÓN **NO**


RESOLUCIÓN **720P**

www.gameofthrones-thegame.com



Juego de Tronos es un RPG inspirado en "Canción de Hielo y Fuego" que ofrece una nueva historia que transcurre en paralelo con los sucesos acaecidos en el primer libro.

SE ACERCA EL **INVIERNO...** EN PLENO VERANO

Juego de Tronos

Cyanide nos presenta un juego de rol con una historia nueva pero respetuosa con la obra de George R.R. Martin y con la serie de TV. Pero... ¿es suficiente?

Cuando nos enteramos de que Cyanide estaba preparando un RPG inspirado en "Canción de Hielo y Fuego", dimos un salto de alegría. Pese a la elevada dificultad del proyecto (por su magnitud), de aquí podría salir algo muy grande... Y después de ver el excelente trabajo que ha hecho HBO con la serie de TV, teníamos todavía más ganar de sumergirnos en este juego de rol, cuyo desarrollo empezó hace unos tres años, antes de "boom" de la saga.

Aunque el argumento de *Juego de Tronos* nos interesa como fans de los libros, lo cierto es que como RPG no está a la altura de lo que esperábamos de él. Recordemos que su trama, supervisada por el mismísimo George R.R. Martin, transcurre más o menos de forma paralela al primer libro (coincide con la muerte de John Arryn) y en la aventura visitaremos algunos lugares ya conocidos, además de toparnos con personajes de los libros (interactuando con ellos o bien por referencias en conversaciones). Además, al avanzar podremos ir completando un códice con mucha información sobre este universo. Una verdadera wikipedia que hará las delicias de los fans...
Pero aquí se acaban sus bondades. *Juego de Tronos* es un juego leeento, principalmente por las abundantes

Estéticamente, sus creadores han intentado acercarse a la serie de TV lo más posible.

SI JUEGAS A ESTE JUEGO... **O GANAS** O MUERES



1 UNA NUEVA AVENTURA. La historia es completamente nueva, pero ha sido supervisada por George R.R. Martin, el autor de los libros.



2 MÁS LINEAL. Ofrece misiones secundarias y podemos retroceder, pero no es un mundo abierto como el de *Skyrim* o el de *Dragon's Dogma*.



3 DECIDE. Eso conlleva cambios en la trama, pero nada muy trascendental (sofocar una revuelta por las buenas o por las malas, por ejemplo).



■ En la Campaña debemos eliminar una plaga de mutantes. Como en el multijugador, la creación de estructuras se combina con los tiroteos.



■ Hasta 32 jugadores pueden luchar en sus 4 modos multijugador: Deathmatch por equipos o en solitario, captura de bandera y conquista.



■ Los poderosos "Hawk" son el "alma de la fiesta" por su versatilidad. Estos "mechas" pueden aplastar al enemigo en tierra y volar para eliminarlo desde el aire.





Es pura acción multijugador... pero con un original matiz estratégico y batallas terrestres y espaciales.

no decae nunca y hace que podamos encarar cada misión desde un planteamiento distinto.

Pero todo esto no es más que un aperitivo para el plato principal: las opciones multijugador hasta para 32. Si hubiera que describir estas batallas multitudinarias con dos palabras serían "trepidantes" y "jugables". Y es que tanto si te decantas por el combate directo, como si prefieres ejercer de "estratega" y dedicarte a crear estructuras para facilitar la victoria de tu equipo, la acción mantiene un estupendo ritmo. Esa es una de las grandes bazas de *Starhawk*: las enormes posibilidades que ofrece y que nos permite encarar la contienda desde diferentes formas. Lástima que sólo tenga 4 tipos de partida: deathmatch individual y por equipos, captura de bandera y toma de zonas, a las que hay que sumar la opción de aguantar oleadas de enemigos en el cooperativo online para 4 o a pantalla partida para 2. El resultado es una duración más que considerable, algo de agradecer hoy día.
Visualmente se desenvuelve bien, con unos gráficos cumplidores que plasman escenarios abiertos y explosiones por todos los lados de manera fluida. Así que ya sabes: si quieres comprobar que hay vida multijugador más allá de *Call of Duty*, no deberías perderte *Starhawk*. Ah, un detalle más: sus creadores han asegurado que todos los nuevos mapas y DLC que aparezcan serán gratuitos. ○



■ Va servido en cuanto a opciones de juego: multijugador para 32, aventura para 1 y cooperativo para 4 online o para 2 a pantalla partida.



■ Los mapas son enormes y hay escenarios terrestres y espaciales. Aparecerán nuevos mapas y opciones para descargar gratuitamente.

» UN MUNDO DE POSIBILIDADES

Puedes optar entre el ataque directo, actuar solicitando las estructuras idóneas para tu equipo... ¡Un mundo de posibilidades!



A TODA PASTILLA. Solicita vehículos para moverte más rápido por el mapa o acabar con varios enemigos a la vez.



COMPENETRACIÓN. Para ganar debes actuar en equipo. ¡Si ves un tanque aliado en apuros acude rápido a repararlo!



A LA MODA. Al ir ganando puntos de experiencia, desbloqueamos habilidades y accesorios para modificar nuestro personaje.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Un nuevo enfoque del multijugador donde no todo es disparar. Sus enormes posibilidades.

» LO PEOR

La Campaña en solitario es corta. Pocos modos de juego multijugador.

Te gustará + que... WARHAWK



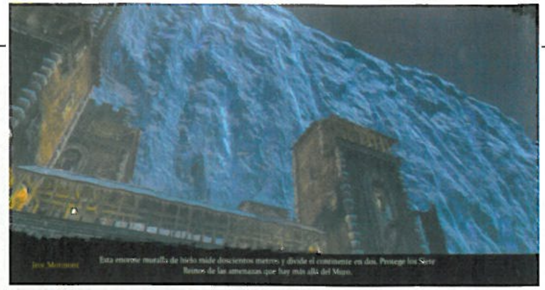
Te gustará + que... M.A.G.



87	**» GRÁFICOS** Destinados a ser más efectivos que efectistas. Aun así, cumplen.
89	**» SONIDO** Melodías estupendas, buen doblaje y efectos más que notables.
88	**» DIVERSIÓN** La Campaña es entretenida, pero el multijugador es divertidísimo.
90	**» DURACIÓN** Campaña escasa, pero el multijugador es casi infinito.
NOTA 89	**Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan perfectamente.**



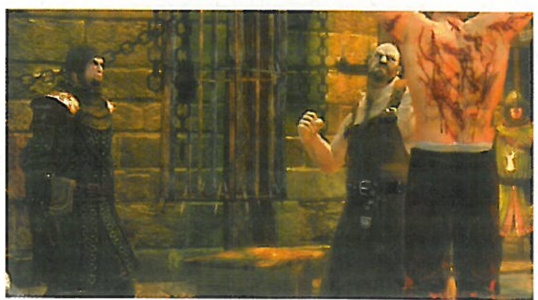
La aventura está protagonizada por el Guardia de la Noche Mors y el sacerdote rojo Alester. Cada uno ofrece tres subclases de personaje.



Veremos algunos lugares conocidos como el Muro o los burdeles de Desembarco del Rey. Y salen personajes como Cersei o Jeor Mormont.



Gráficamente no es nada vistoso. Los modelos son muy mejorables y sus animaciones... también.





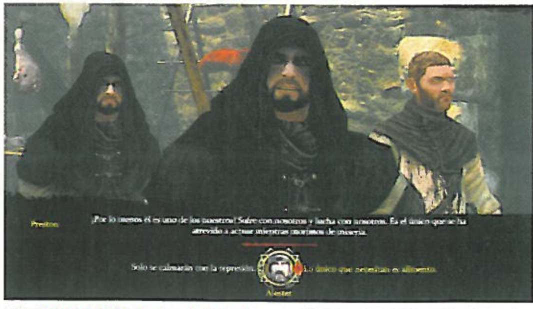
Juego de Tronos es un RPG lento y de discreta factura técnica que no acaba de aprovechar esta licencia.

conversaciones que lo interrumpen constantemente. Y los momentos de "acción" no mejoran esta tendencia. Los combates son en tiempo real, sí, pero en vez de combatir directamente, tendremos que ir sumando golpes y habilidades especiales a una "cola" y nuestro personajes las irá ejecutando por orden, siempre y cuando tengan la energía suficiente. Para facilitar las cosas, podremos ralentizar la acción mientras elegimos las habilidades de la "ruleta". Y podremos cambiar de personaje en todo momento. Un sistema de combate muy táctico, más cercano al los de *White Knight Chronicles* que a los de un juego de rol de acción al uso. Y acaba siendo bastante tedioso...

Otro factor que no ayuda es que sus dos protagonistas, Alester y Mors, son personajes nuevos. Es cierto que están bien construidos, pero no tienen el carisma de un Tyrion Lannister o un Jon Nieve... Para colmo, el apartado gráfico es flojete, con escenarios y modelos poco detallados, animaciones mejorables... Y el apartado sonoro está muy desaprovechado, con la BSO de la serie en la pantalla de inicio, las voces de los (pocos) actores que salen en la serie y... poco más. No es nada épico. Pese a que no es un producto hecho con prisas para aprovechar el tirón del fenómeno, *Juego de Tronos* nos ha defraudado. Los fans, como nosotros, querrán jugarlo sí o sí. Pero para el resto, hay mejores RPG en PS3.



Gracias a la experiencia subiremos de nivel y podremos optar a nuevas habilidades y golpes para usarlos luego en los combates.



Los pocos personajes de la serie que salen en el juego cuentan con la voz de sus actores (en inglés). También está el tema principal de la BSO.

» ASÍ SE COMBATE EN LOS SIETE REINOS

Los combates son en tiempo real, pero muy lentos y con un sistema bastante farragoso que les quita toda emoción.



RULETA. En todo momento podremos ralentizar el tiempo para elegir los golpes y habilidades que queramos usar.



EN COLA. Dichos movimientos se van colocando en una "cola" y se realizan por orden, siempre que tengamos "stamina".



CAMBIA DE PERSONAJE. Pulsando un botón podrás manejar a tu compañero. Y Mors puede "controlar" a su perro.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La historia y lo bien construidos que están los nuevos personajes. Buena ambientación.

» LO PEOR

El desarrollo es lento, los combates son farragosos y técnicamente es flojete.

Te gustará + que... WHITE KNIGHT CHRONICLES

Te gustará − que... DRAGON AGE II



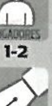


70	**» GRÁFICOS** Aprovechan diseños de la serie, pero no son nada impresionantes.
82	**» SONIDO** Voces de los actores (en inglés) y BSO muy desaprovechada.
75	**» DIVERSIÓN** El argumento es interesante, pero el sistema de combate no anima...
89	**» DURACIÓN** 25-30 horas. Según las opciones que elijas y si haces lo secundario.
NOTA 79	La trama de este RPG gustará a los fans de las novelas, pero ni técnicamente ni a la hora de jugar está a la altura de la licencia.

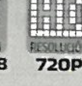




Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**

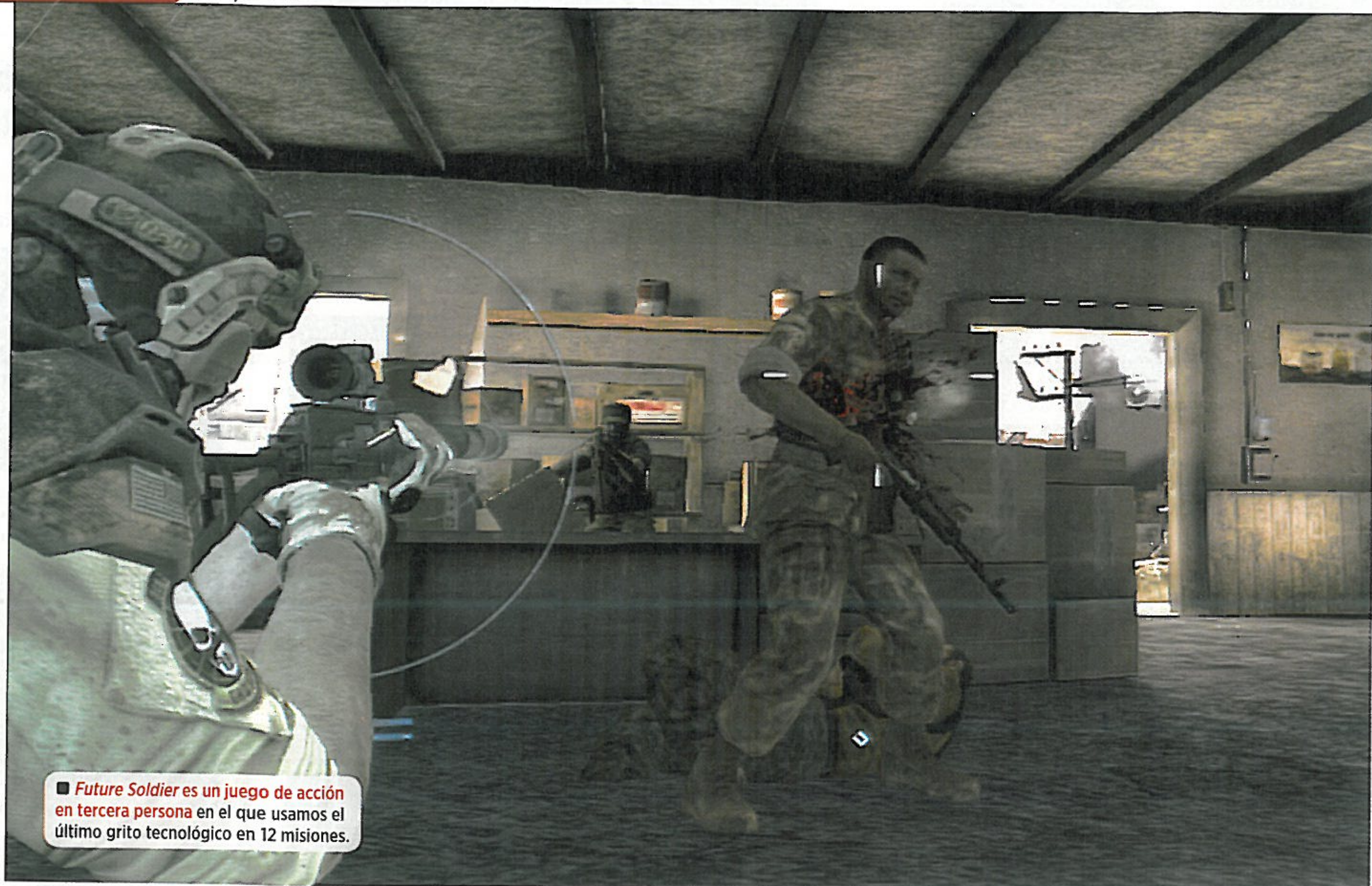







JUGADORES 1-2 | JUG. ONLINE 2-12 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO | INSTALACIÓN 6349 MB | RESOLUCIÓN 720P

ghost-recon.ubi.com/gr-portal/



Future Soldier es un juego de acción en tercera persona en el que usamos el último grito tecnológico en 12 misiones.

EL **IMPERFECTO** FUTURO DE LA GUERRA

Ghost Recon Future Soldier

Cuatro soldados se embarcan en 12 operaciones por todo el globo. Puede que sean pocos sí, pero tienen de su parte el último grito tecnológico...

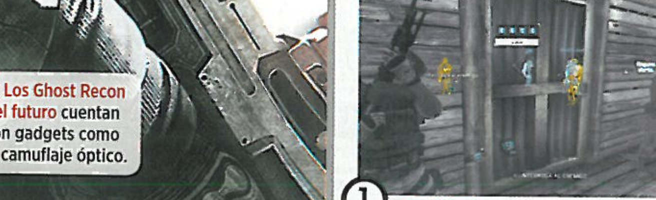
Tras "quemar" la II Guerra Mundial y la guerra actual, muchos estudios miran ya al futuro. Así, después de varios flirteos con un futuro cercano en los *Advanced Warfighter*, *Ghost Recon* se lanza al futuro más tecnológico con *Future Soldier*, título que deja atrás ciertas señas de la saga, como el tono estratégico, para ofrecer acción más en la línea *COD*... *Future Soldier* arranca con la muerte del equipo Ghost Recon original con la explosión de una bomba. Nosotros deberemos seguir el rastro de esta bomba por todo el planeta, desde Rusia a Nigeria o Pakistán, para ir siguiendo la pista de todos los implicados, como traficantes de armas. Este esquema se desarrolla a lo largo de una docena de misiones, en las que se combinan el sigilo y la acción para cumplir objetivos, como extraer a un VIP o recuperar una caja negra.

El uso de tecnología puntera es donde está el encanto de *GRFS*. Y es que cada misión nos invitará a usar algo nuevo en tecnología, desde granadas que son sensores (que nos mostrarán la posición de los enemigos cercanos en nuestro visor) a drones voladores que nos permitirán explorar una zona sin ser detectados o incluso el "Warhound", un robot autónomo que nos servirá de parapeto y que cuenta con un letal arsenal. Y es este goteo de tecnología el que consigue que las misiones sean divertidas, ya que ni en objetivos ni en situaciones consigue innovar sobre lo ya visto anteriormente: no faltan zonas de disparo sobre raíles subidos a



Los Ghost Recon del futuro cuentan con gadgets como el camuflaje óptico.

ASÍ SERÁ LA **GUERRA** DENTRO DE UNOS AÑOS...



1 **VARIADA.** Las 12 operaciones del juego plantean situaciones de acción explosiva, de sigilo, rescate de VIPS, intensas extracciones...



2 **TECNOLÓGICA.** Camuflaje óptico, drones, robots, granadas con sensores... el juego pondrá a nuestro alcance lo último en tecnología.



3 **TÁCTICA.** Los toques tácticos se han reducido. Podemos seleccionar hasta 3 blancos pulsando R2 para que nuestros compañeros los ejecuten.



Aparte de un completo sistema de coberturas, nuestro soldado dispone de camuflaje óptico, siempre que ande agachado y no corra...



Las operaciones tienen lugar en Nigeria, Rusia, Pakistán y otros lugares del mundo. Los escenarios molan, aunque algunos son simples.



Evacuar un VIP, recuperar unos documentos... En cuanto a objetivos, la guerra sigue siendo como la de ahora.

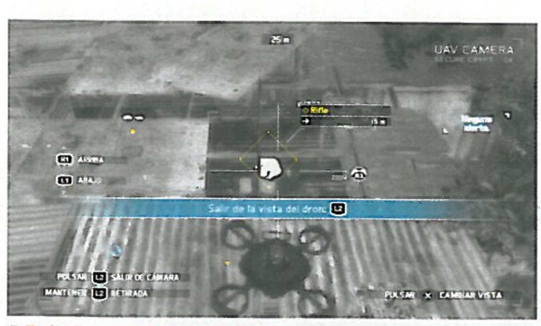




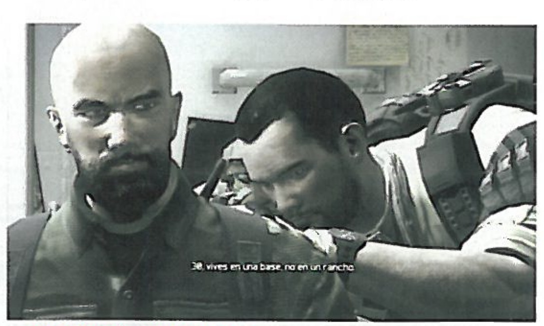
Visores para ver a través de las paredes, robots, drones... La guerra del futuro apuesta por la tecnología.

un helicóptero, zonas de sigilo en las que no podemos ser detectados o incluso salas en las que debemos irrumpir a cámara lenta para salvar rehenes. Y es que, salvo por el uso de la tecnología, el desarrollo es de lo más típico, con numerosas situaciones "guionizadas" y escenas de vídeo que, por su calidad, mejor que hubieran sido eliminadas. Vale, sirven para unir las misiones, pero el acabado de los personajes es tan pobre (parecen de PS2), que casi mejor no haberlas incluido. Y eso por no hablar de fallos técnicos como el popping en los escenarios, errores de IA o incluso bugs que nos han obligado a repetir algunas zonas más de una vez...

Al menos la campaña se puede jugar en cooperativo para 4 vía online y ofrece un modo horda para 4 (o 2 en la misma consola), con 5 mapas y 50 niveles cada uno. Y por supuesto, no faltan 4 modos competitivos para 12 jugadores que, aunque son muy típicos (deathmatch, objetivos o desactivar la bomba), funcionan realmente bien y ofrecen un buen catálogo de desbloqueables y opciones para personalizar a nuestro soldado (incluso algunos gadgets de la campaña individual). El broche de oro lo pone un buen doblaje al castellano y un interfaz con destellos de calidad (como "desmontar" el arma para modificar sus partes). No es ni de lejos un juego perfecto, pero si te van la guerra y la más moderna tecnología, lo disfrutarás.



Todas las misiones tienen desafíos, como superar ciertas zonas en un límite de tiempo, que desbloquean extras como piezas para las armas.



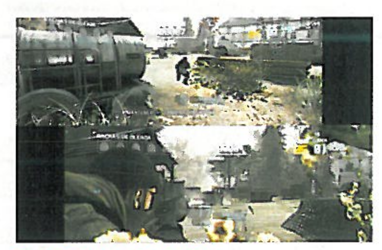
GRFS no está exento de fallos y aspectos mejorables. Hay bastante popping, los rostros y animaciones faciales parecen de PS2... y más.

Operaciones para 1, 2, 4 y 12 jugadores

GRFS ofrecerá modos para casi todas las combinaciones posibles de jugadores, incluida la pantalla partida para 2...



COOPERATIVO PARA 4. Puedes jugar las 12 misiones con 3 amigos online, o un modo horda con 50 niveles en 5 escenarios.



PANTALLA PARTIDA. También puedes jugar el modo horda (llamado Guerrilla) con un amigo, a pantalla partida.



COMPETITIVO. Para 12, con niveles, 4 modos, desbloqueables... Funciona muy bien, aunque es bastante estándar.

Valoración

» LO MEJOR
Los gadgets que usamos. Algunas explosivas situaciones. Cooperativo, online...

» LO PEOR
Fallos técnicos, popping... Escenas de vídeo malas. No hay campaña a pantalla partida.

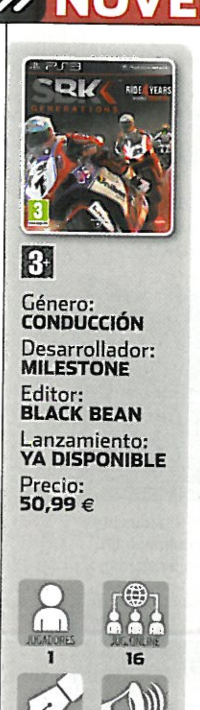
Te gustará + que... MEDAL OF HONOR



Te gustará − que... MODERN WARFARE 3



85	**» GRÁFICOS** Con destellos de calidad... y fallos serios (popping, vídeos pobres...).
90	**» SONIDO** Geniales efectos, buena música mejor doblaje al castellano.
86	**» DIVERSIÓN** La campaña es entretenida, pero resulta más satisfactorio el online.
89	**» DURACIÓN** Unas 10-12 para la campaña, más lo que saques del online, horda...
NOTA 87	Un buen shooter bélico, aunque lastrado por fallos técnicos. El uso de los gadgets tecnológicos es lo único innovador.



Género: **CONDUCCIÓN**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BLACK BEAN**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **50,99 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 16 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES – · INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

www.es.playstation.com



Una nueva revisión de la licencia, más completa aún en cuanto a modos y posibilidades de ajuste, aunque con carencias técnicas importantes.

LAS MEJORES **SUPERBIKES** A TU ALCANCE

SBK Generations

Un año más, los aficionados a las dos ruedas tienen una puntual cita con la modalidad de motociclismo más brutal: el campeonato de Superbikes.

Como ya es costumbre, Black Bean cuenta con la licencia oficial de la SBK, la categoría reina, y también con las competiciones WSS y STK. Modalidades no tan populares como la MotoGP, pero que representan mucho más fielmente a las máquinas que inundan nuestras carreteras. En esta ocasión, la coletilla de "Generations" hace referencia a la posibilidad de jugar a cualquiera de las 4 temporadas que discurren entre los años 2009 y 2012. Algo que tiene implicaciones directas y masivas: más de 220 pilotos, 60 motos, 17 circuitos... Con esta ingente cantidad de licencias, afrontaremos un buen número de modos de juego, aunque poco innovadores: Carrera Rápida, Vida Profesional Multijugador y SBK Experience.

La estrella es el modo Vida Profesional, donde tomaremos el papel de un piloto principiante en una escudería de bajo nivel. Ganando carreras y cumpliendo los objetivos que la escudería nos plantee (quedar por encima de cierto piloto rival, conseguir un tiempo por vuelta determinado...) conseguiremos puntos de Reputación que hará que otras escuderías nos ofrezcan mejores monturas y retos más difíciles. Un modo que, jugado desde la temporada 2009 y con la posibilidad de disputar hasta las clasificaciones, ofrece decenas de horas de juego. Sin embargo, si buscas un modo más original, podrás emular y recrear algunos momentos históricos del campeonato en SBK Experience. Y a la hora de compartir la pista y retar a unos amigos, podremos jugar hasta 16 online, en carreras rápidas o Campeonatos enteros, pudiendo elegir el clima, distintos parámetros de personalización, número de vueltas... O bien podéis uniros a una de las que



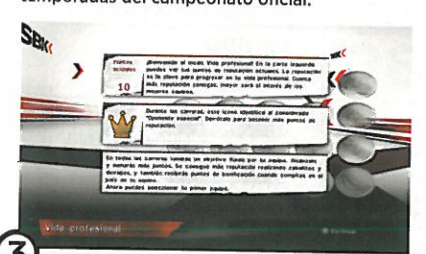
OPCIONES A **TUTIPLÉN** PARA DOS RUEDAS



① **SIMULACIÓN.** El nivel que escojas marcará la dificultad y exigencia de tu partida hasta límites insospechados.



② **LICENCIA.** Están todos los pilotos, escuderías, circuitos y motos de las 4 últimas temporadas del campeonato oficial.



③ **MODOS.** Si te apasiona este mundillo, podrás disfrutar durante horas y horas gracias a la variedad de modalidades y retos.



El amplísimo catálogo de motos, pilotos, circuitos y escuderías (todo real), harán las delicias de los fans del motociclismo.

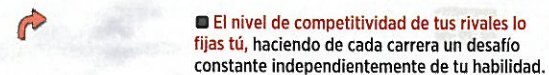


La sensación de velocidad en la vista subjetiva es aún más alta si cabe, desafiando así a la física en cada tumbada. De vértigo.



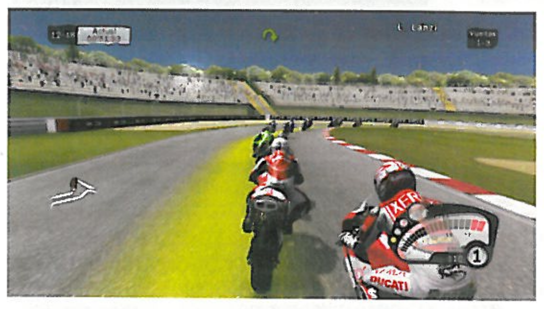
La cantidad de equipos y pilotos es abrumadora, pues recoge 3 categorías diferentes y 4 temporadas, incluidos sus retos más famosos.







El nivel de competitividad de tus rivales lo fijas tú, haciendo de cada carrera un desafío constante independientemente de tu habilidad.





El juego oficial de Campeonato de Superbikes ofrece completísimas opciones de personalización.

ya estén creadas, filtrando según tus propias preferencias.

Pero es en el nivel de detalle de la simulación donde destaca el título de Milestone. Al principio de cada partida podremos elegir entre 3 niveles de simulación. Si eres un principiante, tendrás a tu disposición ayudas de todo tipo, pero si te gusta el realismo, prepárate para una experiencia muy exigente, donde entran en juego desde el uso de ambos frenos a daños en la moto y el piloto, aerodinámica de la posición... Además de un sinfín de ajustes mecánicos disponibles para la moto. Eso sí, los tiempos de carga de cada una de estas pantallas de personalización son largos, haciendo los campeonatos más realistas algo pesados. Todo lo mencionado representa una clara evolución (que no revolución) con respecto a anteriores *SBK*. Pero donde la saga parece estancada en el pesado es en su apartado técnico. Gráficamente casi parece de la anterior generación, con modelados de motos y pilotos muy por debajo de lo esperado. Parece mentira que a estas alturas se puedan ver escenarios tan vacíos y simples, aunque eso sí, a una velocidad de vértigo y sin caídas de framerate. Y eso por no hablar del sonido, donde solo destacan los efectos. Si le perdonas estos fallos, encontrarás un juego enorme y que cubre de forma notable la mayoría de las parcelas que un buen aficionado a los juegos de motos desearía... O



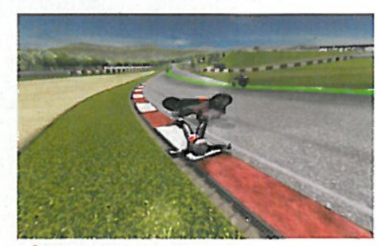
Podrás desafiar a 15 jugadores en carreras online clasificadas según el tipo de simulación, y colgar tus tiempos en una clasificación mundial.



El modo "Fotografía" puede ser seleccionado en cualquier momento para sacar algunas, no muy espectaculares, instantáneas.

» AJUSTE DE TUERCAS PARA MAYOR REALISMO

Sólo en los modos más realistas le sacarás todo el jugo al alto grado de simulación que pone *SBKG* a tu disposición.



FÍSICA. El comportamiento de la moto es bastante realista, con un papel fundamental de la frenada y de sus consecuencias.



MONTURA. Podrás ajustar cada una de las partes de la moto y su telemetría en función de tus gustos y preferencias.



PERSONALIZACIÓN: podrás crear a tu piloto aunque sin muchos alardes. Eso sí, escoge bien el diseño del casco.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Un simulador asequible a todos y lleno de posibilidades en cuanto a modos y ajustes.

» LO PEOR

Técnicamente está desfasado, incluso frente a anteriores entregas de la saga.

Te gustará + que... SBK 11 — Te gustará + que... MX VS ATV ALIVE



68	**» GRÁFICOS** Motos muy simples y escenarios casi vacíos. Eso sí, muy rápido.
78	**» SONIDO** Música de acompañamiento sólo pasable y buenos efectos sonoros.
88	**» DIVERSIÓN** Disfrutarás con el asequible control de las motos y sus opciones.
90	**» DURACIÓN** Decenas de horas, gracias al modo Vida Profesional y los retos.
NOTA 81	Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... si perdonan su pobre apartado técnico.









Género: **PLATAFORMAS/ ACCIÓN**
Desarrollador: **INSOMNIAC**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**



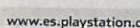
JUGADORES **1-4**



JUG. ONLINE **2-4**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · INSTALACIÓN **NO** · RESOLUCIÓN **1080P**



www.es.playstation.com



Ratchet & Clank Trilogy es un recopilatorio que incluye las 3 primeras entregas de PS2 en HD y con trofeos.

Los tres juegos exhiben un variado desarrollo repleto de acción y plataformas. Enganchan desde el principio.

TAN **DIVERTIDOS** COMO SIEMPRE... Y AHORA EN HD

Ratchet & Clank Trilogy

Revive o descubre las tres primeras aventuras de este simpático dúo, ahora en alta definición y con trofeos.

Siguiendo la senda de otros mitos de Sony como *ICO & Shadow of the Colossus, Jak & Daxter, Sly Raccoon o God of War*, los próximos héroes de PS2 que regresan a PS3 presentando su propia trilogía son Ratchet y Clank. Se trata de otra recopilación que reúne, en un solo disco, las tres primeras aventuras de esta inolvidable pareja de héroes intergalácticos, pero en alta definición (a 1080p), con los ya imprescindibles trofeos y la posibilidad de verlos en 3-D estereoscópico si tienes una tele que sea compatible.

Aunque haya otras entregas de *Ratchet & Clank* en PS3, estamos ante una oportunidad de oro para recordar (o descubrir si no los jugasteis en su momento), los mejores momentos que este par de héroes nos han dado. Tres aventuras con un desarrollo de lo más variado (acción, plataformas, puzzles...) que siguen siendo tan frescas y divertidas como el primer día. Y además los 1080p les sientan de maravilla (como suele ocurrir en los juegos que tienen un acabado "cartoon"). Nosotros, desde luego, lo hemos pasado muy bien rememorándolos.

Ratchet & Clank son los dos protas, aunque en el multijugador de *R&C3* podemos manejar a otros.

MEJORAS CON RESPECTO A PS2

Los tres primeros *Ratchet & Clank* ofrecen otros tantos desarrollos tan variados y divertidos como el primer día pero con unas cuantas mejoras y añadidos (como los trofeos o poder verlos en 3-D estereoscópico).



1 **ALTA DEFINICIÓN.** Como pasa con otros juegos del estilo como los *Sly Raccoon*, los 1080p les sientan de maravilla.



2 **ONLINE.** *Ratchet & Clank 3* ofrecía multijugador para 4 a pantalla partida. Aquí se mantiene y también se puede jugar Online.



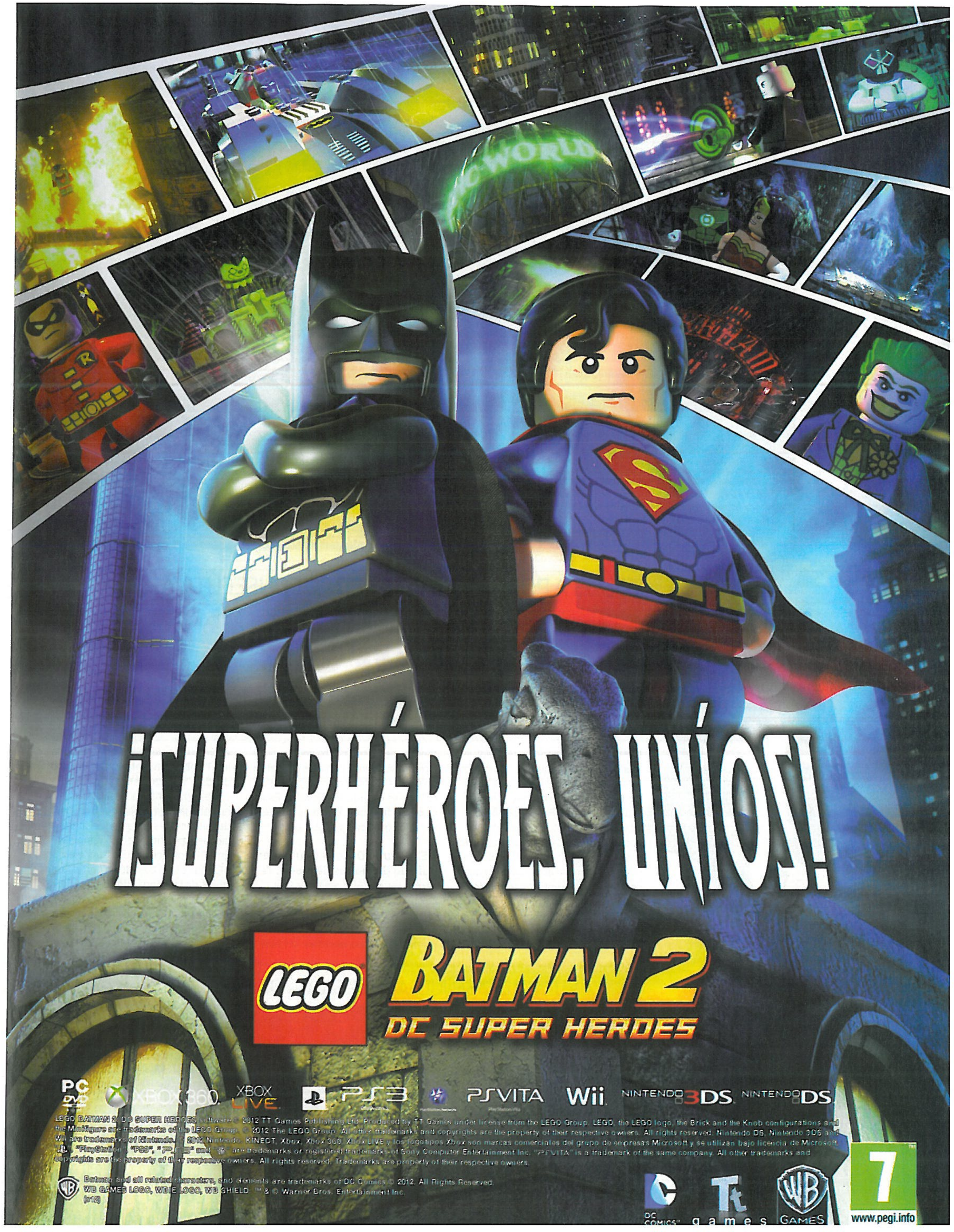
Las armas y artilugios varios logran que la diversión no decaiga. Algunas son muy originales.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Tres variadas aventuras de acción que lucen muy bien en HD y a un gran precio.

LO PEOR
Hemos visto alguna ralentización y "petardeo", aunque nada demasiado importante.

Nota	Apartado
88	**GRÁFICOS** Los 1080p le sientan de maravilla a su colorido apartado gráfico.
91	**SONIDO** Buena BSO y efectos. Y conserva el doblaje al castellano original.
92	**DIVERSIÓN** Tres desarrollos variados y tan entretenidos como el primer día.
92	**DURACIÓN** 12-15 horas por juego, con sus coleccionables. *R&C3* trae Online.
NOTA 90	Un recopilatorio que reúne tres divertidas aventuras de acción que brillan con más fuerza gracias a la alta definición.


¡SUPERHÉROES, UNÍOS!
LEGO
BATMAN 2
DC SUPER HEROES
PC DVD
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PS VITA
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS VITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
Batman and all related characters, and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)
DC COMICS
games
WB GAMES
7
www.pegi.info

18

Género:
DEPORTIVO

Desarrollador:
EA SPORTS

Editor:
EA GAMES

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
19,95 €

JUGADORES **1-7**
JUG. ONLINE **2-22**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
INSTALACIÓN **669MB**
RESOLUCIÓN **720P**

www.ea.com/es/futbol/euro12

■ *UEFA Euro 2012* es un DLC de *FIFA 12* dedicado a la Eurocopa 2012. Eso sí, necesitas tener *FIFA 12* para jugar o no funcionará...



■ ¿Logrará Casillas la tercera Copa consecutiva? Con nuestra ayuda seguro que lo consigue.

TODOS A POR LA **TERCERA COPA** CONSECUTIVA

UEFA Euro 2012

Nunca nadie ha ganado tres campeonatos seguidos de selecciones. Y nunca EA Sports nos había ofrecido un juego basado en uno de estos eventos vía DLC.

En año de Eurocopa o Mundial, la tradición dice que EA Sports nos ofrece siempre, poco antes de empezar el campeonato en cuestión, una "edición" de su *FIFA* de ese año adaptada al evento en cuestión. A veces es un mero "sacacuartos", a veces incluye alguna nueva opción que puede suponer la antesala de lo que nos espera en la entrega siguiente... Pero los tiempos cambian y en esta ocasión EA Sports nos ofrece, por 19,95 euros, un DLC que adapta *FIFA 12* a la Euro 2012, que se está disputando en este momento en Polonia y Ucrania. Al menos con esta descarga no pagaremos por otro juego "entero" que es casi igual a *FIFA 12*... Eso sí, para que funcione, tenemos que tener una copia de *FIFA 12*, sí o sí.

***UEFA Euro 2012* ofrece un buen puñado de modos de juego.** Tenemos los partidos amistosos, el Online para 22 jugadores y, cómo no, el modo Eurocopa en el que nuestro objetivo será que Iker Casillas levante por tercer año consecutivo la Copa en un torneo de selecciones nacionales. También encontraremos una modalidad "clásica" en este tipo de ediciones, los llamados Desafíos, que nos obligarán a superar determinadas situaciones cumpliendo condiciones específicas (como remontar un 2-1 en quince minutos, por ejemplo) que están basado en partidos reales de las rondas de clasificación previas. Y la sorpresa de esta edición se llama modo Expedición. Aquí deberemos crearnos un equipo y elegir cualquier estrella como capitán (Cris-

LA **EURO 2012** SE JUEGA EN EL SALÓN DE TU CASA



① **CALENDARIO OFICIAL.** La ambientación de este DLC está muy cuidada. Ofrece, por ejemplo, el calendario oficial del campeonato.



② **LICENCIAS.** Ofrece muchas licencias, incluyendo la nueva (y fea) equipación celeste de "La Roja". Ciertas selecciones menores no son reales.



③ **LA GLORIA.** ¿Lograremos la tercera Copa consecutiva? De nosotros depende, al menos en el juego, que España se alce con ella.



Euro 2012 ofrece un puñado de modos de juego, aunque la Eurocopa y los partidos Online (para hasta 22 jugadores) son las "estrellas".



Ofrece un total de 53 selecciones nacionales. La mayoría son reales aunque 24 de ellas no están licenciadas (como la rusa).



Gráficamente es muy similar a *FIFA 12*. Seguimos pensando que los modelos y su expresividad pueden mejorar.



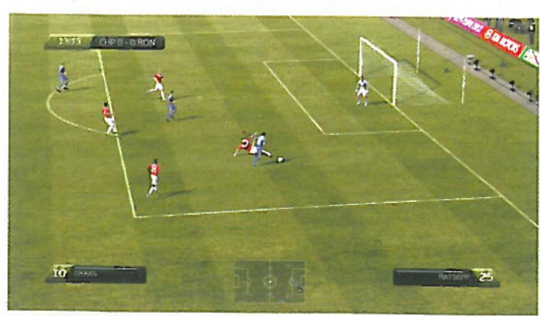


Si ya tienes *FIFA 12*, con este DLC podrás vivir la Eurocopa con nuevas licencias y modos de juego.

tiano Ronaldo, Xavi, Ózil, Robben... da igual). Al principio, nuestros compañeros serán bastante "paquetes", pero a medida que ganemos partidos podremos fichar a mejores jugadores, formando así un equipo imposible con estrellas de distintos países. El objetivo es viajar por distintas rutas en Europa derrotando tres veces a cada una de las 53 selecciones que hay en el juego. Un modo que, a lo tonto, engancha y dura lo suyo. En cuanto a las licencias que no estaban en *FIFA 12*, tenemos los 8 estadios reales de la Euro 2012 y la mayoría de las licencias importantes (incluyendo la horrenda segunda equipación española en azul celeste).

Sin embargo, no es oro todo lo que reluce. De las 53 selecciones citadas, algunas no son reales (como la rusa). Y nosotros seguimos echando de menos opciones como poder elaborar nuestra propia lista de "convocados" (y más en esta ocasión, que es una expansión de *FIFA 12*).

Por lo demás, encontramos un apartado gráfico y una jugabilidad idéntica a la de *FIFA 12*, lo que sin duda es una garantía de calidad, aunque podrían haber metido alguna novedad... Un nuevo apartado sonoro creado para la ocasión (con nueva BSO y nuevos comentarios de Manolo Lama adaptados al evento) son otras de las bazas de *UEFA Euro 2012*. ¿Merece la pena? Pues... depende de lo futbolero que seas. A nosotros nos ha terminado convenciendo. O



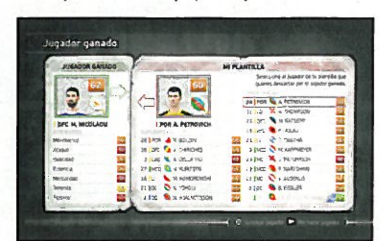
Euro 2012 ofrece los 8 estadios reales en los que se disputa el torneo: Poznan, Wroclaw, Varsovia, Gdansk, Kharkiv, Lviv, Donetsk y Kiev.



El sistema de juego también es idéntico al de *FIFA 12*, con su defensa dinámica, su gran recreación del contacto físico entre los jugadores...

FORMA UN EQUIPO MÍTICO E... IMPOSIBLE

En el modo Expedición, viajaremos por Europa ganando a todas las selecciones manejando a un equipo imposible.



ELIGE A TU CAPITÁN. Elige un "crack", ya que al inicio tus compañeros serán unos "paquetes". Luego podrás fichar mejores.



POR EUROPA. Podremos elegir varias rutas, aunque el objetivo es derrotar 3 veces a las 53 selecciones del juego.



PREMIOS. Según ganemos partidos desbloquearemos premios como nuevos jugadores reales o fotos "futboleras".

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Ofrece algún modo de juego y licencia nueva. No se han pasado con el precio.

» LO PEOR
No hay apenas novedades importantes. Y necesitas *FIFA 12* (que ya trae selecciones).

Te gustará + que... FIFA SUDÁFRICA 2010



Te gustará − que... FIFA 12



87	**» GRÁFICOS** Como en *FIFA 12*, muy bien pero con algunos detalles mejorables.
92	**» SONIDO** Ofrece nuevos comentarios de Lama adaptados a la Euro 2012.
90	**» DIVERSIÓN** Similar a *FIFA 12* en su jugabilidad, podrían haber metido novedades.
89	**» DURACIÓN** Además de la Eurocopa, el modo Expedición pica y dura lo suyo.
NOTA 88	Un DLC centrado en la Eurocopa con opciones extra, y gráficos y jugabilidad de *FIFA 12*. Ideal si quieres ganar la Copa en casa.

JUEGO RECOMENDADO Play

12

Género: **PLATAFORMAS/ ACCIÓN**
Desarrollador: **FROZENBYTE**
Editor: **ATLUS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **11,25 €**

JUGADORES 1-3 · JUG. ONLINE 2-3 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · INSTALACIÓN 1144 MB · RESOLUCIÓN 720P

www.es.playstation.com

Trine 2 es un juego de plataformas, puzzles y acción en el que para avanzar debemos alternar y combinar las habilidades de los 3 personajes protagonistas.

Uno de los aspectos que más ha evolucionado en *Trine 2* son los gráficos: son más detallados y vivos.

El multijugador es local y online para 3, cada uno manejamos a un personaje y debemos cooperar.

FANTASÍA REJUGABLE PARA TRES

Trine 2

El caballero Pontius, el mago Amadeus y la ladrona Zoya se vuelven a reunir para salvar al mundo de una nueva amenaza...

En 2009 *Trine* aterrizó en PSN ofreciendo un excepcional cóctel de plataformas, puzzles y acción que ponía a nuestro alcance 3 héroes que podíamos intercambiar y cuyas habilidades debíamos combinar para avanzar.

Trine 2 **repite la fórmula y nos enfrenta a 13 extensos niveles** con la mecánica conocida: desarrollo 2D lateral con zonas de saltos, puzzles (en los que interviene la física y hay más de una solución) y enemigos. La novedad es que todo resulta infinitamente más bello y vivo que en el primer *Trine*, siendo uno de los espectáculos más impresionantes que puedes descargar de PSN. Además, aunque empezamos con las habilidades ya conocidas (Amadeus crea cajas y las mueve, Zoya usa su arco y su garfio y Pontius su espada, mazo y escudo), podemos evolucionarlas y aprender nuevas recogiendo botellas, lo que nos invita a explorar a fondo los niveles y rejugarlos. Añade nuevos jefes finales (que son como un puzzle), cooperativo para 3 (online y offline), una espectacular banda sonora y una rejugabilidad a prueba de bombas, y el resultado es un título sorprendente, divertido y muy, muy recomendable. Quizá haya perdido algo de frescura, pero es tan bueno que se lo perdonarás...

Nuestros tres héroes tienen habilidades diferentes que debemos combinar y potenciar para avanzar.

MEJORANDO LA FANTASÍA ORIGINAL

Trine sentó las bases, pero *Trine 2* lo mejora todo, desde un profundo lavado de cara a un modo multijugador para 3, puzzles refinados (hasta con forma de enemigo final), mejoras de habilidades para los 3 protagonistas... Lo mejor del original potenciado a tope.



1 **PUZZLES.** Ahora hay más puzles, en los que interviene la física (mover objetos...) y que se superan de mas de una forma.



2 **EVOLUCIONA.** Por cada 50 frascos recogidos obtenemos 1 punto de evolución, con el que aprender nuevas habilidades.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Cada nivel es fantasía pura. Las habilidades de los héroes. Poder jugar con dos amigos...

» LO PEOR
El desarrollo es muy parecido al primero. En algunos puzzles la física no ayuda.

91	**» GRÁFICOS** Aspecto 3D y desarrollo 2D, pero realmente cuidados y preciosos.
90	**» SONIDO** Voces en castellano con altibajos, buenos efectos y mejor música.
89	**» DIVERSIÓN** Te divertirás buscando soluciones a los puzles, solo o con amigos.
88	**» DURACIÓN** Unas 6-8 horas si no te atrancas, aunque es muy rejugable.
NOTA 90	Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender tanto, mejora en todo a su antecesor, desde gráficos a jugabilidad.

■ Datura es una experiencia en primera persona en la que solo vemos nuestra mano, con la que interactuamos con objetos como árboles o escopetas de feria.

COMPATIBLE CON PS MOVE

DATURA

Género: **AVENTURA**

Desarrollador: **PLASTIC**

Editor: **SANTA MONICA STUDIO/ SONY**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **7,99 €**

JUGADORES	JUG. ONLINE
1	--

TEXTOS	VOCES
CASTELLANO	--

INSTALACIÓN	RESOLUCIÓN
879 MB	720P

www.es.playstation.com

■ Desde el bosque llegaremos a recuerdos o vivencias como salir de una ambulancia, huir de un furgón policial...

UN MISTERIOSO VIAJE AL **LIMBO DE LAS DECISIONES**

Datura

VIAJE AL BOSQUE DE LOS PERDIDOS

Una buena porción de *Datura* tiene lugar en un misterioso bosque, inspirado en una cita de Dante Alighieri: "A mitad del camino de la vida, en una selva oscura me encontraba porque mi ruta había extraviado".



① **NATURALEZA. Tocar unos árboles nos permite completar un misterioso dibujo. Interactuar con el entorno es imprescindible.**



② **"JUEGOS". Lanza pelotas en una feria, usa una metralleta, corta unas esposas... hay varios minijuegos pensados para Move.**

Datura se suma a la colección de juegos "diferentes" del Store, de los que *Flower* o *Journey* son la bandera.

Datura es el nombre de una especie de plantas, de aspecto inocente y puro, pero capaz de causar las más extrañas alucinaciones y, en último extremo, la muerte... Y estos efectos de la Datura son los que quiere transmitir este misterioso juego descargable...

***Datura* es un juego de esos especiales, diferentes.** Un juego de esos que te deja la sensación de que nunca has jugado otro igual.
En el desarrollo, poco o nada de la trama se explica, y se deja todo a la imaginación del jugador. De hecho, gran parte de la acción transcurre en un nebuloso bosque, donde podemos interactuar con diversos objetos que, a su vez, nos transportan a unas visiones o recuerdos, en los que tendremos cierto margen de decisión. Y es que interactuar con el entorno es la única manera de avanzar en la trama. Así, por ejemplo, sumergirnos en la oscuridad de un tronco caído nos transportará al volante de un coche, en una carretera sumida en la oscuridad de noche: ¿atropellarás a un animal o procurarás evitarlo por todos los medios? Este tipo de decisiones irán abriendo distintas ramificaciones en la trama y nos irán desvelando la historia del protagonista.

Esta atractiva y misteriosa premisa se puede jugar bien con Dual Shock 3 o con Move, pero lo cierto es que en ninguno de los dos casos la experiencia llega a ser plenamente satisfactoria. Con Move, movernos es un poco "martirio": pulsamos el botón Move para andar y ● para ir marcha atrás (giramos moviendo el mando), lo que no termina de ser muy preciso. A la hora de interactuar, la cosa cambia un poco, encontrando una gran variedad de situaciones, desde lanzar objetos a utilizar armas de fuego o romper unas esposas moviendo una sierra. Pero aún así, el mejorable control no es su mayor problema. En apenas 90 minutos habrás completado *Datura* que, si bien es rejugable, el mortificante control puede quitarte todas las ganas de intentarlo. Sólo podemos recomendar *Datura* a los que busquen experiencias distintas y quieran echarle algo nuevo a su Move. Si valoras la parte artística y la inmersiva puesta en escena (obviando los problemas de control), encontrarás un juego que merece la pena experimentar. ○



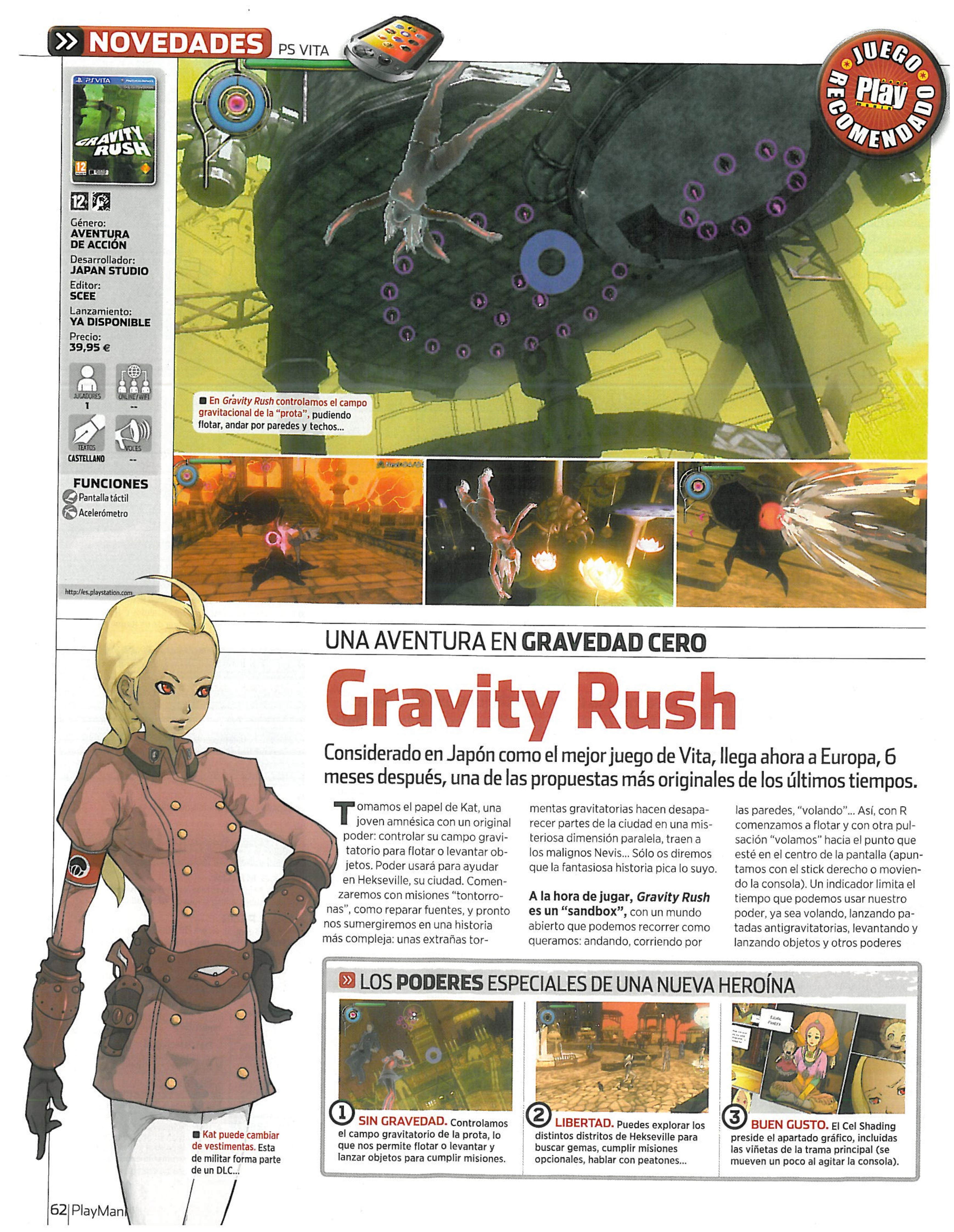
■ En momentos puntuales la historia nos deja elegir: ¿atropellarás al "gorrino" o intentarás evitarle?

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Deja al jugador sacar sus conclusiones sobre la historia sin contarle nada.

» LO PEOR
El control, ya sea con Move o Dual Shock 3. Lo acabarás en 90 minutos (es rejugable).

87	**» GRÁFICOS** Destaca el bosque, con su ración de niebla. A veces petardea.
85	**» SONIDO** Banda sonora tenebrosa, efectos inquietantes... y poco más.
72	**» DIVERSIÓN** Tiene buenas ideas y te picará, pero el control lastra la experiencia.
65	**» DURACIÓN** 90 minutos en terminarlo. Como hay decisiones, lo podrás rejugar.
NOTA 77	**Artístico e innovador, te sumergirá en su onírico mundo, aunque su control y brevedad pueden arruinar la experiencia.**



Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
JAPAN STUDIO
Editor:
SCEE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €

JUGADORES 1
ONLINE/WIFI --
TEXTOS CASTELLANO
VOCES --

FUNCIONES
Pantalla táctil
Acelerómetro

http://es.playstation.com

En *Gravity Rush* controlamos el campo gravitacional de la "prota", pudiendo flotar, andar por paredes y techos...

UNA AVENTURA EN **GRAVEDAD CERO**

Gravity Rush

Considerado en Japón como el mejor juego de Vita, llega ahora a Europa, 6 meses después, una de las propuestas más originales de los últimos tiempos.

Tomamos el papel de Kat, una joven amnésica con un original poder: controlar su campo gravitatorio para flotar o levantar objetos. Poder usará para ayudar en Hekseville, su ciudad. Comenzaremos con misiones "tontorronas", como reparar fuentes, y pronto nos sumergiremos en una historia más compleja: unas extrañas tormentas gravitatorias hacen desaparecer partes de la ciudad en una misteriosa dimensión paralela, traen a los malignos Nevis... Sólo os diremos que la fantasiosa historia pica lo suyo.

A la hora de jugar, *Gravity Rush* es un "sandbox", con un mundo abierto que podemos recorrer como queramos: andando, corriendo por las paredes, "volando"... Así, con R comenzamos a flotar y con otra pulsación "volamos" hacia el punto que esté en el centro de la pantalla (apuntamos con el stick derecho o moviendo la consola). Un indicador limita el tiempo que podemos usar nuestro poder, ya sea volando, lanzando patadas antigravitatorias, levantando y lanzando objetos y otros poderes

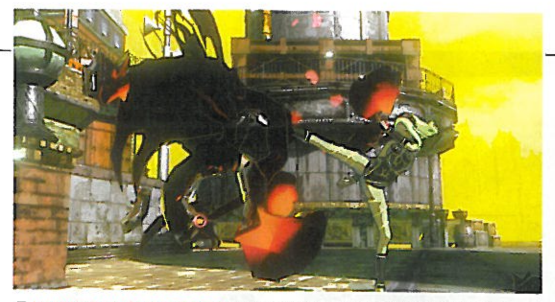
LOS **PODERES** ESPECIALES DE UNA NUEVA HEROÍNA

① **SIN GRAVEDAD.** Controlamos el campo gravitatorio de la prota, lo que nos permite flotar o levantar y lanzar objetos para cumplir misiones.

② **LIBERTAD.** Puedes explorar los distintos distritos de Hekseville para buscar gemas, cumplir misiones opcionales, hablar con peatones...

③ **BUEN GUSTO.** El Cel Shading preside el apartado gráfico, incluidas las viñetas de la trama principal (se mueven un poco al agitar la consola).

Kat puede cambiar de vestimentas. Esta de militar forma parte de un DLC...



Los Nevi son los enemigos y son fruto de los trastornos en el campo gravitatorio. Tienen diversas formas y, al menos, un punto débil.



GR usa algunas de las nuevas funciones de Vita: la pantalla táctil para esquivar, el acelerómetro para elegir hacia donde ir al flotar...



El acabado de los distritos es soberbio gracias al Cel Shading... Aunque hay popping y los edificios lejanos aparecen sin texturas.

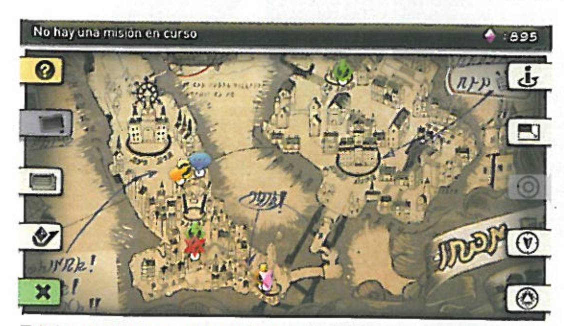




Por sus originales mecánicas de juego y su puesta en escena, *GR* es uno de los títulos más atractivos de Vita.

que se nos irán dando con cuentagotas a medida que avanzamos. Todo al servicio de un desarrollo abierto, en el que podemos cumplir las misiones principales o buscar gemas (la "moneda" para reparar mecanismos o subir de nivel a Kat), superar desafíos (desde carreras a derrotar oleadas de enemigos), conversar con otros ciudadanos de Hekseville, encontrar a los extraños visitantes de una dimensión paralela... Un ameno desarrollo que te permite hacer lo que quieras en casi todo momento, aunque las misiones principales sean un poco simples y a veces saquen de la trama.

Donde *Gravity Rush* despunta es en su impresionante despliegue técnico. Hekseville está dividido en varios distritos con una ambientación distinta pero siempre con un acabado impresionante: las calles están llenas de vida (peatones, vehículos...), los edificios rebosan detalle, las dimensiones paralelas respiran color y todo con un cuidado "look" anime que le va de perlas. Los distritos, aunque no muy grandes, son intrincados y puedes recorrerlas por arriba y por abajo (tardarás en verlo y recogerlo todo). Y eso por no hablar del control, que aunque simple, funciona bien. Eso sí, también tiene sus fallos: la cámara juega malas pasadas, la música es floja, los tiempos de carga al morir largos, los enemigos tienen un diseño simple... Fallos todos perdonables y más aún si buscas propuestas originales: te conquistará. ○



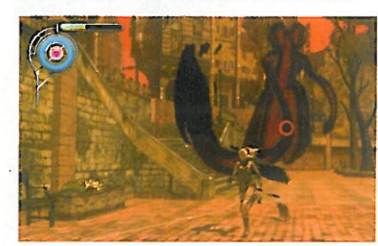
Pulsando Select accedemos al mapa. Es táctil, permite fijar destino (entre tareas opcionales, desafíos...) y da acceso a la tienda de mejoras.



Completar la aventura lleva unas 12-15 horas, más lo que tardes en completar los desafíos (tienen 3 medallas) y otras tareas.

» MUCHO MÁS QUE LEVITAR Y EXPLORAR

Gravity Rush es una aventura en mundo abierto, donde aparte de explorar y cumplir misiones nos esperan otras tareas...



JEFES FINALES. Casi todos los distritos guardan un enemigo final, de gran tamaño y con varios puntos que debemos castigar.



MEJORA. Usa las gemas para potenciar tus poderes (tiempo que puedes flotar...) y características (vida, daño por ataque...).



AYUDA. Repara partes de la ciudad y así abrirás desafíos (oleadas de enemigos, carreras...) y mejorás tu reputación.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

No has jugado a nada parecido. Lo simple que es controlar la gravedad, los gráficos...

» LO PEOR

Misiones un poco tontas, la cámara a veces juega malas pasadas, la música es irregular...

Te gustará + que... PSI OPS (PS2)



Te gustará − que... PROTOTYPE 2 (PS3)



93	**» GRÁFICOS** Impresionantes, sobre todo el acabado de la ciudad y de Kat.
86	**» SONIDO** Idioma inventado, música irregular y efectos soberbios.
90	**» DIVERSIÓN** Lo mejor, los poderes de la gravedad. Y la libertad para explorar.
91	**» DURACIÓN** Unas 12-15 horas para terminarlo, algo más para completarlo.
NOTA 90	Una gran aventura que convence con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.

16

Género:
SHOOTER (FPS)

Desarrollador:
NIHILISTIC

Editor:
SONY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
49,90 €

JUGADORES **1** · ONLINE / WI-FI **4/8**

TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

FUNCIONES

Pantalla táctil

Panel táctil trasero

www.myresistance.net

Burning Skies es el primer shooter subjetivo de PS Vita y nos cuenta una nueva historia del universo *Resistance*, que ya tiene tres entregas en PS3.

» COGE TU FUSIL Y DEFIÉNDETE, BOMBERO



1 SUBJETIVO. Es el primer shooter subjetivo que usa los dos sticks de PS Vita.



2 CON HISTORIA. Narra el desembarco de las quimeras en New York en una nueva trama.



3 CUIDADO. Hace gala de un profesional doblaje y de unas cuidadas escenas de vídeo.

IDEAS DE BOMBERO PARA LUCHAR CONTRA LAS **QUIMERAS**

Resistance Burning Skies

Si quieres saber cómo llegó la guerra de las Quimeras a Nueva York, no te puedes perder este *Resistance* para PS Vita.

Tras invadir Rusia y el resto de Europa, el virus alienígena que muta a los humanos en las horribles Quimeras sigue avanzando por el mundo y está a punto de llegar a Estados Unidos. Justo lo que nos cuenta este nuevo capítulo de *Resistance*, el primero para PS Vita, en el que nos meteremos en la piel de Tom Riley, un bombero que acude a extinguir un incendio en un almacén, y que será testigo de cómo comienza la invasión.

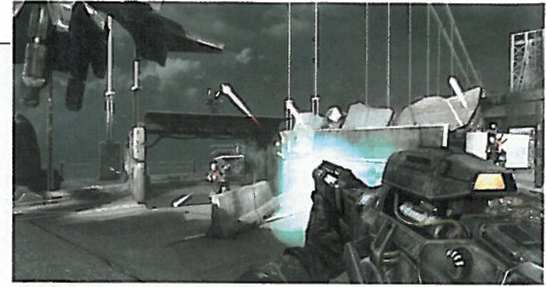
A diferencia de *Resistance Retribution* (la entrega de PSP), *Burning Skies* es un shooter subjetivo que, como en PS3, ofrece campaña individual y multijugador para 8. Centrándonos en la historia, presenta seis extensos niveles, en los que viajaremos por Nueva York visitando complejos militares secretos y bases alienígenas. Y desde el mismo comienzo del juego, combatiremos a las Quimeras con un creciente y variado arsenal, tanto humano como extraterrestre. Todas las armas pueden ser mejoradas en 6 aspectos (aunque sólo podremos tener dos mejoras activas a la vez) con "materia gris", unos cubos que nos permitirán, por ejemplo, recargar más rápido o provocar explosiones más "gordas". Eso sí, estos cubos están escondidos por el escenario y hay que revisarlo bien para encontrarlos. Y no son el único coleccionable: también nos aguardan informes de Inteligencia que nos irán desvelando la trama de una forma



Nuestro héroes es Tom Riley, un bombero que será testigo de la llegada de las Quimeras a USA.



La pantalla táctil nos permitirá recargar las armas mas rápido y también podremos lanzar granadas con mucha más precisión.



Las Quimeras no son tontas y se organizan para atacarnos: actúan como kamikazes, nos preparan emboscadas. Pero a veces la IA falla...



Los enemigos finales son enormes y cuentan con artillería pesada. Tendrás que buscar sus puntos débiles para derrotarlos.





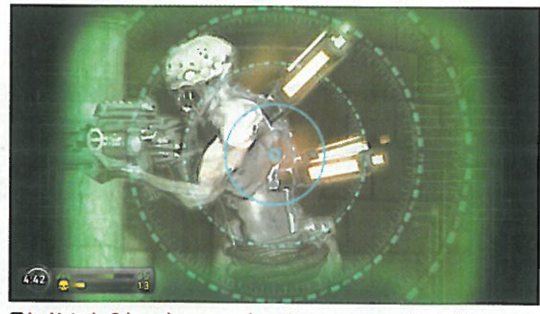
Un shooter subjetivo portátil con 2 sticks, funciones táctiles y todo el carisma del universo *Resistance*.

más profunda. Y, por supuesto, para movernos por los escenarios, contamos con un control adaptado a Vita.

La incorporación del segundo stick nos permitirá mover la cámara y apuntar con mayor precisión y comodidad. Con la pantalla táctil activamos palancas, lanzamos granadas o usamos el fuego secundario de algunas armas, mientras que el panel trasero sólo sirve para activar el sprint. Por desgracia, los controles táctiles a veces fallan y "palmaremos" tontamente al disparar un lanzagranadas cuando intentábamos abrir una puerta. Tampoco es bueno el sistema de colisiones, que hará que caigamos en combate sin saber qué nos ha dado (especialmente con los enemigos finales). Y, lamentablemente, la I.A. de las Quimeras sufre altibajos y mientras que en algunas ocasiones te sorprenderán usando el entorno para acabar contigo, en otras podrás acribillarlas a placer sin que se muevan. Además, hay ralentizaciones puntuales y caídas de framerate. Aún así, la parcela técnica deja destellos de calidad, como el modelado de las Quimeras y el EXCELENTE doblaje en castellano. El resultado es un juego entretenido, que te recordará a los shooters de antes por su sencillez de planteamiento (avanzar limpiando pasillos) y que se ganará el favor de los fans de *Resistance* ya que aporta un nuevo punto de vista a la historia. Aunque sabemos que Vita puede dar mucho más de sí.



Nuestro arsenal tendrá 10 armas, que iremos recogiendo al avanzar. Todas cuentan con un disparo secundario y usan la pantalla táctil



La Materia Gris, es la encargada mejorar tus armas. El problema es que de 6 posibles ventajas sólo podrás tener activas dos a la vez.

» HUMANOS CONTRA HORRIBLES QUIMERAS

Incluye un modo online para 8 jugadores con 3 modos de juego y funciones con NEAR, como infectar a otras portátiles...



DEATHMATCH. Tanto todos contra todos como por equipos. El objetivo es causar el mayor número de bajas posible.



SUPERVIVENCIA. Tendremos que evitar morir para no convertirnos en Quimera y buscar a otros humanos.



RECOMPENSAS. Tiene un sistema de rangos y desbloquearemos recompensas al acumular victorias o derrotar enemigos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

¡Dos sticks en un FPS portátil! El modelado de los personajes y el sistema de armas.

» LO PEOR

Fallos en el sistema de colisiones, con la pantalla táctil, la IA... y encima es caro.

Te gustará que... **UNIT 13**



Te gustará que... **RESISTANCE 3 (PS3)**



78	**» GRÁFICOS** Correcto modelado de personajes. Escenarios "vacíos" a veces.
89	**» SONIDO** Gran doblaje, efectos de sonido envolventes y oportuna BSO.
76	**» DIVERSIÓN** Entretenido, aunque con pocas opciones para rejugarlo.
85	**» DURACIÓN** La historia te dará para de 6-7 horas. El modo online lo alarga.
NOTA 82	El primer shooter subjetivo de Vita tiene aspectos mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. Y tiene online...

HAY VIDA Y **ACCIÓN** MÁS ALLÁ DE LOS SHOOTERS BÉLICOS

- Binary Domain
- Max Payne 3
- NeverDead
- RE: Operation Raccoon City
- Starhawk
- Vanquish

A TIROS EN TERCERA PERSONA

No sólo de shooters bélicos vive el jugón. Más allá de los *Call of Duty, Battlefield* o *Medal of Honor* hay un buen puñado de juegos en tercera persona que ofrecen toneladas de acción (incluso toques tácticos) que harán las delicias de los fans del "gatillo fácil". Pero de todos ellos, ¿cuál es el mejor?



MIRA MAMÁ, **DISPARO** SIN BRAZOS Y SIN PIERNAS

NEVERDEAD

Desarrollador: **REBELLION**
Editor: **KONAMI**
Precio: **49,95 €**
Jugadores 1 · Jug. online 2-4 · Textos castellano · Voces inglés

A priori, estamos ante el juego más original de la comparativa. Y es que su protagonista, Bryze, es capaz de disparar casi hasta sin manos...

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Bryze es un cazademonios que lleva cinco siglos ejerciendo como tal. Ahora, en compañía de una bella moza llamada Arcadia, sigue enfrentándose a las fuerzas del Mal. Y además, puede combatir aunque le falten distintas partes del cuerpo. Se pretende que el humor negro y la química entre la pareja protagonista sea otro de los alicientes que nos haga avanzar en el desarrollo. Pero sin mucho éxito...



El protagonista puede "partirse" en 6 partes y seguir disparando como si nada.



Bryze es un cazademonios que lleva la friolera de 5 siglos peleando contra el Mal.

DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Lo que en un principio parece muy original acaba convirtiéndose en el lastre del juego. *NeverDead* ofrece una mezcla de peleas cuerpo a cuerpo y tiroteos, con la particularidad de que nuestro protagonista puede ser desmembrado y "partirse" en seis partes: cabeza, tronco, brazos y piernas. Mientras conservemos la cabeza podremos combatir. Si perdemos la cabeza habrá que rodar buscando otras partes del cuerpo. Una vez superada la sorpresa inicial, queda al descubierto la tosquedad del sistema. Lo original termina siendo tedioso.

APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. El apartado gráfico cumple, aunque con no pocos defectos. Destaca sobre todo el diseño de ciertos enemigos, aunque su IA y sus animaciones pueden mejorar. En cuanto al apartado sonoro, destaca un tema de Megadeth en la BSO. Y no nos olvidamos del online, con un total de 13 desafíos para que hasta 4 jugadores cooperen.

» VALORACIÓN: **REGULAR**

Un juego de acción que pretende ser original pero con un acabado que deja bastante que desear...



EL TERROR DEJA PASO A LA **ACCIÓN** COOPERATIVA

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY





Desarrollador: **SLANT SIX GAMES**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **59,95 €**
Jugadores 1 · Jug. online 2-8 · Textos castellano · Voces castellano

Volvamos a Raccoon City el día que el virus T se expandió por sus calles. ¿El objetivo? Eliminar toda prueba que incrimine a Umbrella... a tiros.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El 28 de septiembre de 1998 el virus T se expandió por Raccoon City convirtiendo a sus habitantes en zombis. Este panorama sorprendió a Leon S. Kennedy y a Claire Redfield, como vimos en *RE2*. Y ahora, gracias a *RE: ORC* sabemos que también estuvo allí un comando de Umbrella borrando pruebas y combatiendo en equipo contra zombis y contra soldados americanos.

Cooperaremos con otros 3 amigos Online. Si jugamos solos, los manejará la consola.



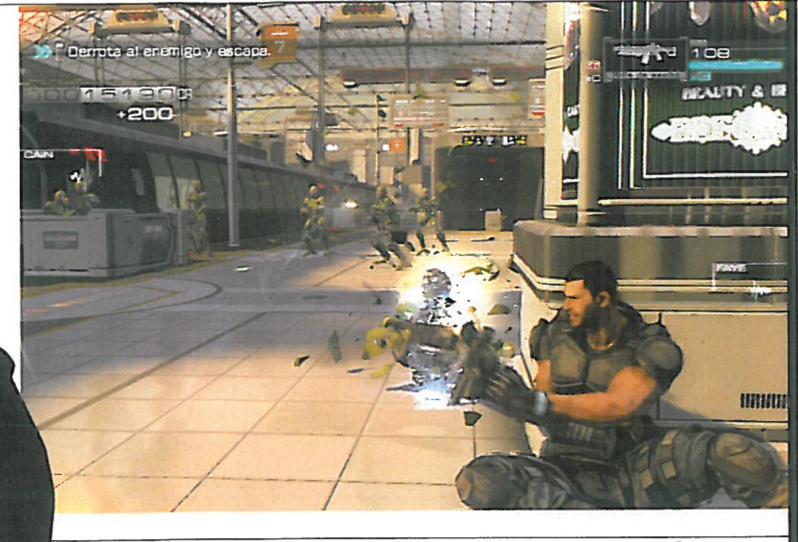
Four Eyes es la científica del grupo. Es uno de los 6 personajes controlables en *RE: ORC*.

DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Antes de comenzar cada misión formaremos un equipo de cuatro soldados (elegidos de un total de seis). Cada uno tiene sus habilidades (médico, experto en explosivos...). Lo suyo es formar un grupo equilibrado. Si jugamos online, cada jugador maneja a un soldado. Si jugamos en solitario, los otros 3 soldados los maneja la CPU (no podemos darles órdenes). Sea como fuere, la cooperación es vital para avanzar en un desarrollo repleto de acción y "trincheras", en el que por supuesto nos curamos usando hierbas verdes.

APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. Además, contamos con otros 4 modos online fuera de la Campaña en los que se enfrentan dos equipos de 4 jugadores en 4 tipos de partidas (destacando el modo Héroes, que permite elegir personajes clásicos de los *RE*). Y todo bajo un solvente apartado gráfico. ¡Y doblado!

» VALORACIÓN: **MUY BUENO**

Un gran juego de acción cooperativa que hace suya la ambientación típica de los *RE*. No hay multijugador local...



¿SUEÑAN LOS ANDROIDES CON **TIROTEOS** FRENÉTICOS?

BINARY DOMAIN

El creador de los *Yakuza*, Toshihiro Nagoshi, nos propone esta vez un futurista desarrollo repleto de acción y con situaciones memorables.

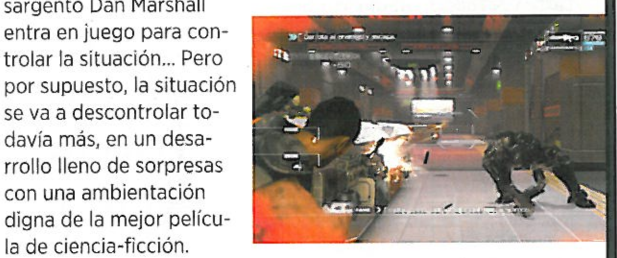
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Precio: **64,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-16 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO/ JAPONÉS

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En el año 2080 algunos robots, con aspecto y emociones humanas, han sido introducidos en la sociedad por la megacorporacion japonesa Amada. Ante esta situación, un comando dirigido por el sargento Dan Marshall entra en juego para controlar la situación... Pero por supuesto, la situación se va a descontrolar todavía más, en un desarrollo lleno de sorpresas con una ambientación digna de la mejor película de ciencia-ficción.



En el variado desarrollo no faltan vibrantes enfrentamientos contra enormes jefes finales.



El curtido sargento Dan Marshall es el protagonista principal de *Binary Domain*.

» DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. El desarrollo de *Binary Domain* se basa principalmente en los tiroteos (con su correspondiente sistema de coberturas), aunque es mucho más variado que la mayoría de sus rivales de esta comparativa, sobre todo porque incluye situaciones que rompen con la monotonía (como pilotar una moto de agua o un descenso lleno de obstáculos). Tampoco faltan enfrentamientos contra enormes jefes finales. Y también podemos elegir compañeros y darles órdenes. En suma, un desarrollo entretenido, aunque las primeras horas son algo sosas.

» APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. Sus gráficos no son impactantes, aunque cumplen pese a las ralentizaciones puntuales. Y llega doblado al castellano. A las 8 horas de la Campaña hay que sumarle el Online, con modos competitivos (para 16 jugadores) y cooperativos (4 jugadores hacen frente a oleadas de robots).

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Tras un arranque decepcionante se esconde un juego de acción variado y entretenido que logra sorprender.



JUEGO RECOMENDADO Play

MENOS **SAMBA** Y "MAIS BALEAR"

MAX PAYNE 3

Rockstar recupera uno de los iconos de la acción en tercera persona más recordados para dar una vuelta de tuerca al género. El resultado es brutal.

Desarrollador: **ROCKSTAR VANCOUVER**
Compañía: **ROCKSTAR**
Precio: **65,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-16 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Tras perder a su mujer y a su hija en el primer juego y a su amante Mona Sax en *Max Payne 2*, este ex poli de Nueva York se muda a Brasil para trabajar en la seguridad privada. Pero el secuestro de la esposa de uno de sus clientes va a dar lugar a un espiral de violencia y destrucción en la que, cómo no, vamos a estar metidos hasta el cuello. Además de Sao Paulo y sus favelas y garitos de moda, visitaremos también New Jersey y Panamá en forma de "flashbacks" jugables. Toda la ambientacón y los diálogos (incluidos los monólogos interiores) están tan cuidados como en cualquier producción de Rockstar.



El "tiempo bala" vuelve a ser fundamental a la hora de encarar los constantes tiroteos.



Max Payne no va a encontrar en Brasil el dulce retiro que esperaba...

» DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Es una sucesión de tiroteos en variadas situaciones, con su sistema de coberturas y, cómo no, la posibilidad de ralentizar el tiempo (el mítico "tiempo-bala"). Otras opciones, como disparar dos armas a la vez o destruir partes del escenario, amenizarán este emocionante desarrollo.

» APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. Sin apenas tiempos de carga, *Max Payne 3* es un espectáculo visual y sonoro (lástima que no esté doblado). Y con un Online muy convincente, que presenta varios tipos de partidas para 16 jugadores con tiempo bala y posibilidad de mejoras usando dinero y experiencia.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Un sobresaliente juego de acción con una ambientación brutal que no descuida ni un solo detalle.





LA **GUERRA** DE LAS GALAXIAS SE JUEGA SÓLO EN PS3

STARHAWK





16

Desarrollador: **LIGHTBOX INTERACTIVE**

Editor: **SONY**

Precio: **59,95 €**

JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE 2-32

TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

Batallas terrestres y espaciales con toques tácticos y muy enfocadas al multijugador es lo que vamos a encontrar en el sucesor de *Warhawk*.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La "secuela espiritual" de *Warhawk* vuelve a ser exclusiva de PS3 y ahora se ambienta en la Frontera, un enorme mundo en los confines del espacio donde las colonias humanas se pelean por la extracción de un valioso mineral. Así pues, ambientación espacial para un juego muy enfocado al Online.

■ **Además de batallas online,** ofrece una Campaña para un jugador. Eso sí, es cortita.



» DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. A diferencia de *Warhawk*, en *Starhawk* sí hay una campaña para un jugador Offline, aunque no deje de ser un "aperitivo-tutorial" (dura 5-6 horas) antes de meternos de lleno las batallas Online, que es donde está la "chicha" de este juego de acción. Dichas batallas, para hasta 32 jugadores, son trepidantes y muy jugables. Pueden desarrollarse por tierra o aire, podemos combatir a pie (usando el típico sistema de coberturas) o a bordo de vehículos. Y también hay sitio para la estrategia, ya que podemos crear estructuras (como torretas o fábricas de tanques) que nos ayudan a ganar las batallas.

■ **Emmet Graves es un humano** que ha mutado a causa de un mineral llamado Rift.

» APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. Los gráficos son más efectivos que efectistas. Aún así, cumplen de sobra. Y el apartado sonoro también va bien servido, con una apropiada BSO y un buen doblaje al castellano. Y ya hemos comentado su gran online, que crecerá con DLC que serán gratis.

» VALORACIÓN: MUY BUENO

Un juego de acción de ambientación espacial profundo y muy divertido, aunque muy enfocado hacia el Online.



ACCIÓN **FUTURISTA** A LA VELOCIDAD DEL RAYO

VANQUISH





18

Desarrollador: **PLATINUM GAMES**

Editor: **SEGA**

Precio: **19,95€**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO

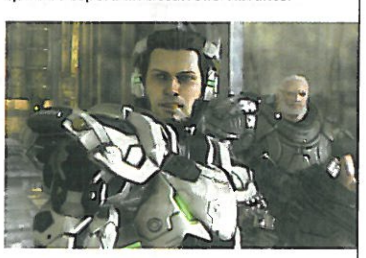
TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

Shinji Mikami, el creador de la saga *Resident Evil,* volvió a PS3 con este futurista juego de acción que destaca por su vertiginoso desarrollo.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Sam es un agente del gobierno americano que se enfrenta a una misión casi suicida: infiltrarse y recuperar una estación espacial que ha sido tomada por los rusos, que pretenden usarla para destruir ciudades de EE.UU. Para ello, contaremos con una armadura "hi-tech" que nos vendrá de perlas para afrontar un vibrante y espectacular desarrollo que tiene lugar en un futuro no muy lejano.



■ **Un espectáculo de tiros y explosiones** en el que nos espera un desarrollo vibrante.



■ **Bajo esta armadura está Sam,** agente americano y empedernido fumador.

» DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Los 5 actos que componen *Vanquish* son una sinfonía perfectamente orquestada de tiros y explosiones en la que nosotros llevamos la batuta en forma de armadura. Gracias a ella podremos propulsarnos rápidamente por los escenarios, ejecutar letales golpes cuerpo a cuerpo e incluso ralentizar el tiempo para ganar ventaja. El resultado es un desarrollo vertiginoso, amenizado por las 8 armas mejorables y un intuitivo sistema de coberturas. El ritmo de juego no decae en ningún momento en las 6 horas que dura la Campaña.

» APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. Gráficamente es espectacular. Aunque los escenarios no impresionen, todo se mueve a gran velocidad y el diseño de los enemigos finales mola bastante. Otro punto a su favor es su doblaje al castellano, aunque su BSO (en plan electrónica) termina haciéndose pesada. No tiene multijugador, lo que unido a lo breve de su Campaña son sus principales lastres.

» VALORACIÓN: BUENO

Un vibrante y espectacular juego de acción futurista que divierte... lo poco que dura. Y no tiene multijugador.

CONCLUSIONES

A la espera de otros grandes exponentes del género que llegarán en breve (como *Spec Ops: The Line*), de momento Max Payne es el rey de la acción en tercera persona. Aunque si te atrae más la ambientación futurista, también hay buenas opciones.

1


2


3


4


5


6


Si estuviéramos discutiendo sobre cuál es el mejor shooter bélico, seguro que habría polémica (¿sois de *Call of Duty* o de *Battlefield*?). Pero tratándose de dilucidar cuál es el mejor juego de acción en tercera persona, estaréis con nosotros en que *Max Payne 3* no tiene rival. Rockstar ha recuperado este mito del género y, respetando su esencia, ha logrado una vez más un juego casi "redondo", con unos valores de producción altísimos y todo cuidado hasta el más mínimo detalle (bueno, menos el doblaje y el tamaño de los subtítulos). En segundo lugar hemos colocado a *Starhawk*. Aunque su descarado enfoque hacia el online sea un arma de doble filo (jugando solos dura poco), sus batallas por tierra y aire con toques estratégicos nos han convencido. Algo parecido le pasa a *Resident Evil: Operation Raccoon City*, un gran juego de acción con una gran ambientación pero que gana mucho jugando online. Si quieres jugar en solitario, casi es mejor opción *Binary Domain*, un variado juego de acción de Sega que presenta situaciones verdaderamente originales. Eso sí, técnicamente no es perfecto, tiene caídas de ritmo y tardar mucho en arrancar... Pero ofrece multijugador online .Otra opción de Sega con ambientación futurista es *Vanquish*, un espectacular y vertiginoso torrente de acción... que sólo dura unas 6 horas y no tiene multijugador de ningún tipo. Eso sí, sale barato. El último lugar es para *NeverDead*, un juego de acción de Konami firmado por Rebellion que, una vez superada la sorpresa inicial, se destapa como un juego "regulero".

	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS							
	Nº Jugadores offline	Nº Jugadores online	Modos de juego offline	Nº de misiones/ fases/capítulos	Modos de juego online	Dificultad	Duración	Rejugabilidad	VALORACIÓN	Escenarios	Personajes	Animaciones	Inteligencia artificial	Banda Sonora	Efectos de sonido	Voces	VALORACIÓN
Binary Domain	1	2-16	1	22	5	Baja	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	Cast.	MB
Max Payne 3	1	2-16	3	14	7	Difícil	MB	MB	E	E	E	MB	MB	E	E	Inglés	E
NeverDead	1	2-4	1	11	1	Baja	R	R	R	B	R	R	R	MB	MB	Inglés	R
Resident Evil Op. Raccoon City	1	2-8	1	11	4	Media	MB	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB	MB	Cast.	MB
Starhawk	1-2	2-32	2	10	4	Media	E	E	E	MB	MB	MB	B	B	MB	Cast.	MB
Vanquish	1	No	1	29	No	Baja	M	B	R	MB	E	MB	MB	R	MB	Cast.	MB

	SISTEMA DE COMBATE										COMPONENTES DE JUEGO						
	Nº de armas	Ayudas al apuntado	Sistema de coberturas	Tiempo bala	Quicktime events	Recuperación automática	Combate cuerpo a cuerpo	Mejora de armas	Dar órdenes a compañeros	VALORACIÓN	Acción	Cooperación	Conducción	Puzzles	Sigilo	VALORACIÓN	TOTAL
Binary Domain	6	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	MB	Medio	Alto	Bajo	Bajo	Medio	E	MB
Max Payne 3	30	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	E	Alto	Nulo	Nulo	Bajo	Bajo	MB	E
NeverDead	8	No	No	No	Sí	No	Sí	Sí	No	B	Medio	Bajo	Nulo	Medio	Medio	MB	R
Resident Evil Op. Raccoon City	7	Sí	Sí	No	Sí	No	No	Sí	No	B	Alto	Alto	Nulo	Bajo	Nulo	MB	MB
Starhawk	10	Sí	Sí	No	No	No	Sí	Sí	Sí	MB	Alto	Medio	Alto	Nulo	Bajo	E	MB
Vanquish	8	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	E	Alto	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	B	B

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Indica el ganador en la relación calidad/precio, vamos que es de lo mejorcito y barato.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que miden objetivamente las posibilidades del juego y su duración.
Nº de jugadores Offline/Online: la cantidad de gente que pueden jugar online y offline, respectivamente.
Rejugabilidad: si merece la pena jugarlo de nuevo para desbloquear cosas, ver otros finales, etc.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Evaluamos la calidad técnica del juego.
Escenarios: evaluamos su calidad y cómo contribuyen a la ambientación.
Inteligencia artificial: si aliados y enemigos actúan de forma creíble.

SISTEMA DE COMBATE

Nos fijamos en cómo se lucha.
Nº de armas: la cantidad de armas que podemos manejar en el juego.
Ayudas al apuntado: si ofrece algún tipo de ayuda o autoapuntado.
Sistema de coberturas: si podemos parapetarnos para luchar a distancia con un sistema mas o menos elaborado.
Tiempo bala: si podemos ralentizar la acción para ganar ventaja en el tiroteo.
Quicktime events: si ofrece secuencias de acción en las que debemos pulsar un botón en el momento justo o si no...
Recuperación automática: si te curas "solo" o tienes que usar algún ítem.
Dar órdenes a compañeros: en caso de que nos acompañen aliados en el combate, si podemos darles órdenes.

COMPONENTES DEL JUEGO

Elementos del desarrollo que indican la variedad y profundidad del mismo.
Acción: indicamos si el juego es un derroche de tiros constante o si te deja algunos momentos de respiro.
Cooperación: si es importante cooperar con compañeros o no para avanzar.
Conducción: si podemos pilotar vehículos. Por tierra, mar o aire.
Sigilo: si el desarrollo nos obliga o nos da la opción de pasar desapercibidos.

La guía esencial para los amantes de los videojuegos clásicos

¡Disfruta a lo grande de los juegos clásicos!



- **148 PÁGINAS de juegos clásicos que han marcado la evolución de la industria.**
- **LOS PERSONAJES más relevantes de las mejores sagas que siguen en activo tras más de 20 años.**
- **LA HISTORIA DE COMPAÑÍAS míticas, desde su fundación.**
- **LOS CLÁSICOS EN IMÁGENES. Para que descubras cómo eran los juegos que hicieron época.**

Ya en tu quiosco por sólo 6.95€

Edición Especial para Coleccionistas

HÉROES Y SAGAS QUE SALTAN DE LA PANTALLA

CÓMICS DE V

Los videojuegos son un fenómeno que no conoce límites y, de hecho, cada vez son menos las sagas de éxito que no trascienden a la gran pantalla, la literatura o incluso los "tebeos". Buena prueba de ello es esta selección de cómics...



Max Payne 3 After the Fall

Dibujante: FERNANDO BLANCO · **Guionista:** D. HOUSER, S. LAKE · **Editorial:** MARVEL · **Precio:** GRATIS · **Ed. Digital:** SI · **Volúmenes:** 3

Tanto si eres un fanático de *Max Payne* como si no, ya puedes disfrutar del cómic oficial. En él se narran algunos de los hechos que llevaron al detective a caer en su adicción al alcohol y los analgésicos, como la pérdida de su familia, e incluso se desvelan detalles hasta ahora desconocidos, como la tormentosa relación de sus padres (que marcó su carácter siendo niño). La serie estará compuesta por 3 cómic books, el primero de ellos gratuito en formato digital (14 páginas) y, aunque hay planes de lanzar una tirada impresa limitada, creemos que va a ser muy difícil que llegue a España: el primer volumen está solo en inglés, aunque hay fans en Internet que ya lo han traducido...



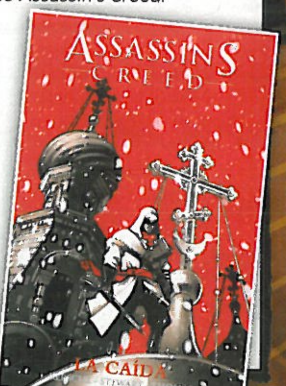


Assassin's Creed La Caída

Dibujante y Guinista: CAMERON STEWART & KARL KERSCHL · **Editorial:** NORMA · **Precio:** 12,95 € · **Ed. Digital:** NO · **Volúmenes:** 1

"La Caída" es una historia que no recrea ninguna trama del videojuego y nos presenta a Nikolai Orelov, un asesino ruso del siglo XIX, que se hace con una reliquia templaria de gran poder. Tampoco falta un personaje de la "actualidad" que, como Desmond, empieza a tener visiones relacionadas con el asesino Nikolai. Recomendado para completistas del universo *Assassin's Creed.*





Dante's Inferno







Dibujante: DIEGO LATORRE · **Guionista:** CHRISTOS GAGE · **Editorial:** NORMA · **Precio:** 15 € · **Ed. Digital:** NO · **Volúmenes:** 1

Recopilatorio con los 6 cómic books editados por DC en Estados Unidos en un único tomo de 144 páginas. En él se nos cuenta el viaje de Dante por los 9 círculos del infierno para salvar el alma de su amada Beatriz de Lucifer. Como en otras adaptaciones de DC de juegos a cómic, destacan las fantasmagóricas viñetas del zaragozano Latorre, que a veces parecen verdaderas obras de arte.

BREVE HISTORIA DE LOS CÓMICS SOBRE VIDEOJUEGOS

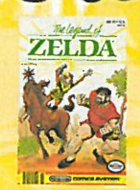
Videojuegos y cómics han ido de la mano casi desde sus orígenes y ya en 1982 aparecieron las primeras muestras. Intentar abarcarlos todos es prácticamente imposible, pero hemos seleccionado algunos de los hitos más importantes a modo de resumen...



ATARI FORCE (1982)
Atari incluyó estos cómics con sus juegos (*Defender*...). En ellos, un grupo de humanos buscaba un nuevo planeta para vivir.



SUPER MARIO (1990)
El icono de Nintendo, aprovechando el éxito de su serie de dibujos de la tele, también tuvo su serie de cómics. Duró 2 años.



ZELDA (1990)
Nintendo tuvo una línea de cómics para ilustrar sus títulos, como Zelda, que siguió la trama de los 2 juegos de NES.



DOUBLE DRAGON (1991)
Marvel editó una serie de 6 números que reinterpretaba el famoso beat'em up de los gemelos Billy y Jimmy Lee.



MORTAL KOMBAT (1992)
El más grotesco juego de lucha tuvo 2 series, una auspiciada por Midway y otra por Malibu Comics. Se publicó hasta 1997.



SONIC (1993)
El puercoespín de Sega tampoco se iba a quedar atrás y ha tenido 3 series, una de las cuales se sigue publicando aún.



STREET FIGHTER II (1994)
SF es una de las sagas más prolíficas en manga y cómic. Algo llegó a España, como este manga de de *SFII*. Y hay de *Darkstalkers*.

A LAS **VIÑETAS** DE LOS CÓMICS Y MANGAS

IDEOJUEGOS



Prototype

Dibujante: D. ROBERTSON · **Guionista:** J. GRAY, J. PALMIOTTI. **Editorial:** PANINI · **Precio:** 12,95 € · **Ed. Digital:** NO · **Volúmenes:** 1

Recopilatorio de 144 páginas que reúne los 6 cómic books editados por DC Wildstorm en Estados Unidos en 2009. En él se detalla más a fondo información sobre algunos hechos del primer *Prototype*, como el origen del virus, en dos épocas distintas. Por un lado, viajamos a 1968 en compañía de Peter Randall (uno de los líderes de Blackwatch) para conocer de primera mano lo que pasó en Idaho, mientras que en la actualidad acompañaremos a los detectives Makluski y García, quienes investigan al asesino en serie Alex Mercer (y su relación con Randall). Eso sí, avisamos: el dibujo es bastante flojo, por lo que es sólo es recomendable para muy fans del juego. Existe, además, una segunda serie de cómics publicados por Dark Horse, que enlaza los hechos de *Prototype* con su secuela. Esta segunda serie aún no ha sido editada en España...

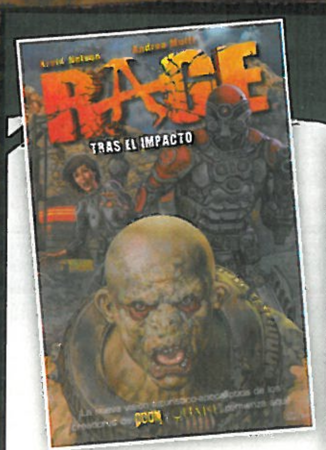


Resident Evil Marhawa Desire

Dibujante: NAOKI SERIZAWA **Guionista:** NAOKI SERIZAWA **Editorial:** EDT · **Precio:** 9,95 € · **Ed. Digital:** NO · **Volúmenes:** ?

Manga Seinen que desde junio se edita en España. Se trata de una trama nueva en el universo *RE*, ambientada en un famoso colegio asiático en el que ha habido un estallido del virus zombi y cuyo director quiere ocultarlo para no dañar la imagen de la escuela (veremos niños zombi por primera vez). En él aparecen personajes conocidos como Chris Redfield, pero el prota es Pier Nivans, de *RE6*.





RAGE





Dibujante: ANDREA MUTTI · **Guionista:** ARVID NELSON **Editorial:** PANINI · **Precio:** 12,95 € · **Ed. Digital:** NO · **Volúmenes:** 1

Otra recopilación más, en esta ocasión de los 3 cómic books publicados en USA por Dark Horse Comics y que contaron con la participación de Tim Willis, el director creativo del juego. En él se cuentan hechos previos a *Rage*, y se explica como sobrevivieron al choque del asteroide gracias a las Arcas o lo que se encontraron al salir, todo desde la óptica de una superviviente.



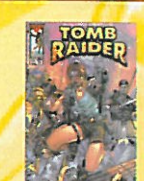
VIRTUA FIGHTER (1995) La lucha poligonal también tuvo sus escarceos con el cómic, si bien es cierto que en este caso duró poco: 1 número.



DOOM (1996) Algunos cómics se diseñan como regalo para ferias. Este es un ejemplo, y es malo hasta en la recreación de las armas.



RESIDENT EVIL (1997) Otra prolífica saga que ha tenido diversas series, algunas recreando los juegos, otras como preludio, por ejemplo, de *RE5*...



TOMB RAIDER (1999) Lara tuvo su serie de cómics hasta 2005, donde no seguía ni los juegos ni las pelis e incluso hacía cameos con "The Darkness".



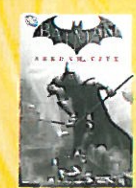
KINGDOM HEARTS (2003) El gran RPG de Square ha tenido 4 mangas, que han sido bastante fieles a los juegos, *Chain of Memories* y *358/2* incluidos.



DRAGON'S LAIR (2003) La fiebre retro también llegó a los cómics. En 2003 se editó el cómic basado en la recreativa de Don Bluth de 1983.



CASTLEVANIA (2005) Otro editado en España, ambientado en el universo de Drácula y que se centra en Christopher Belmont.



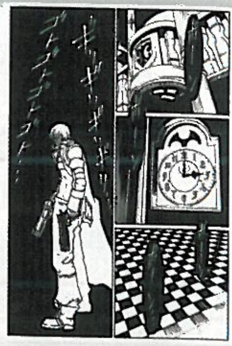
ARKHAM CITY (2011) Un ejemplo "inverso": un héroe del cómic que triunfa en los juegos y tiene un cómic-precuela de su último éxito en PS3.

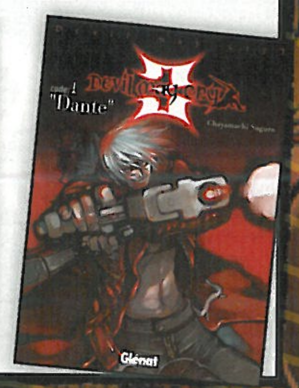
Devil May Cry 3

Dibujante: SUGURO CHAYAMACHI · Guionista: S. CHAYAMACHI
Editorial: EDT · Precio: 8,95 · Ed. Digital: NO · Volúmenes: 2

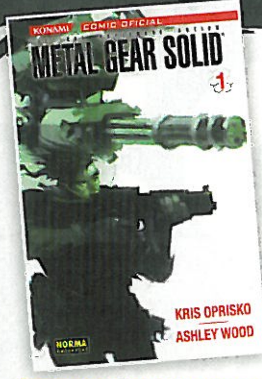
Manga Seinen (para hombres jóvenes) que, como otras adaptaciones, es una precuela del juego. Eso no quita que sea bastante fiel a la saga y que incluso se haga mención al caballero Sparda (y a cómo selló el mundo de los demonios). Se ambienta un año antes de *DMC3*, y en él encontraremos a un Dante que se gana la vida exterminando demonios, hasta que un buen día recibe el encargo de encontrar y rescatar a una Alicia, una niña que bien podría estar en una misteriosa y antigua mansión, repleta de peligros. El tomo 1 está centrado a Dante, mientras que el segundo y último volumen está protagonizado por Vergil, el hermano de Dante. El manga recrea toda la acción y chulería de este personaje de Capcom, aunque ni guión ni dibujo terminan de entusiasmarnos...







Metal Gear Solid

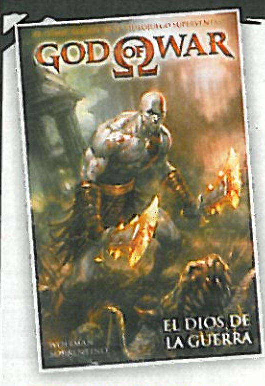




Dibujante: ASHLEY WOOD · Guionista: KRIS OPRISKO
Editorial: NORMA · Precio: 17 € · Ed. Digital: NO · Volúmenes: 3

Si eres fan de la obra de Kojima, esta serie no pueden faltar en tu colección. Está compuesta por 3 tomos, que siguen a pies juntillas los hechos de los dos primeros *Metal Gear Solid*, sin desviarse ni un milímetro. Los dos primeros tomos se centran en el primer *MGS*, en el incidente de Shadow Moses y la infiltración de Solid Snake en Alaska para detener a Liquid y su terror nuclear. No falta ningún personaje (Vulcan Raven, Revolver Ocelot...) ni ninguno de los momentos estelares del juego. Por su parte, el tercer y último volumen se centra en la historia de *MGS2*, en el incidente en la base petrolífera Big Shell, donde retienen al presidente de los EE.UU. mientras el grupo terrorista busca algo más que el rescate. La adaptación y el dibujo son soberbios: es imprescindible.

God of War





Dibujante: A. SORRENTINO Y A. PARK · Guionista: M. WOLFMAN
Editorial: PANINI · Precio: 15 € · Ed. Digital: NO · Volúmenes: 1

Recopilatorio de los 6 cómic books publicados por DC en Estados Unidos y que aportan nuevos datos sobre el origen de Kratos y otros hechos anteriores a los videojuegos (incluida la precuela de PSP *Ghost of Sparta*): su infancia, sus batallas más cruentas como espartano, el nacimiento de su primer hijo, la lucha por mantener a su familia unida durante la guerra, sus primeros "roces" con algunos dioses... Todo reunido en un volumen de 144 páginas con tapa cartoné y solapas, que destaca por su sobresaliente dibujo. Su estética sigue a pies juntillas el estilo de la película "300", con viñetas muy contrastadas y empastadas y un acabado que, en numerosas ocasiones, parecen fotografías pintadas y retocadas. Eso sí, se echa en falta algo más de la atrocidad habitual en Kratos.

Resistance

Dibujante: RAMÓN PEREZ · Guionista: MIKE COSTA
Editorial: PANINI · Precio: 13,95 € · Ed. Digital: NO · Volúmenes: 1

Recopilación de los 6 cómic books publicados en USA por Wildstorm y que se integran perfectamente en el universo *Resistance*. El tomo contiene 2 historias nuevas, ambientadas en los años 50. En la primera (y más "típica") conoceremos al sargento Capelli (antes de los hechos de *Resistance 3*), quien lidera a un grupo de soldados inmunes al virus alienígena para recuperar una bomba atómica de una base militar llena de Quimeras. La segunda historia la protagoniza James Grayson, de *Resistance Retribution* de PSP, quien vuelve al ejército tras ver morir a su hermano y muestra el punto de vista de los ciudadanos ante la invasión. La primera ocupa el grueso del tomo (con dibujo malo), mientras que la segunda es más entretenida y con un grafismo más simple y efectista...







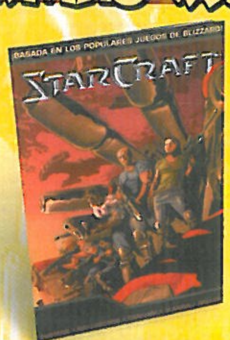
CÓMICS DE OTRAS PLATAFORMAS (XBOX, NINTENDO, PC...)



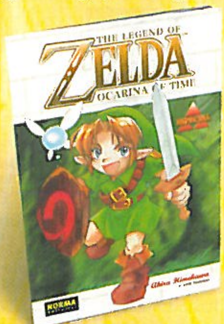
GEARS OF WAR
El gran juego de Epic tiene una serie editada en España y que tiene lugar entre la primera y segunda entrega, tras explotar la bomba de masa.



HALO
Novela gráfica editada por Panini que adapta los hechos del primer juego, como la lucha del hombre contra los Covenant.



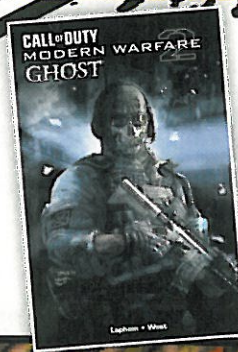
STARCRAFT
El exitoso juego de estrategia de PC también tiene tres volúmenes editados en España, donde se amplía la trama de la campaña...



ZELDA
Los 10 tomos de este manga recorren las principales aventuras de Link, como *Ocarina of Time*, *A Link To The Past* o *The Minish Cap*.

Call of Duty Modern Warfare 2 GHOST

Dibujante: KEVIN WEST, D. LAPHAM • **Guionista:** DAVID LAPHAM
Editorial: PANINI • **Precio:** 15 E€ • **Ed. Digital:** NO • **Volúmenes:** 1



Recopilación de los 6 cómic books editados por DC en USA. Cuenta los orígenes del personaje más molón de *Modern Warfare 2*, Ghost, jugando al despiste durante los primeros capítulos. Y es que parte de la trama tiene lugar con Ghost capturado, mientras que con flashbacks se nos cuenta la historia del Sgt. Riley, la que podría ser la verdadera identidad de Ghost. Si quieres averiguarlo, tendrás que leerlo, aunque no esperes ni mucha guerra ni mucha acción... Todo con un buen guión y un buen grafismo.





Mass Effect

Dibujante: OMAR FRANCIA • **Guionista:** M. WALTERS, J.J. MILLER
Editorial: PANINI • **Precio:** 12,95 € • **Ed. Digital:** NO • **Volúmenes:** 3



Se han publicado un total de 3 series, de 8 que llevan en USA: Redemption (situada entre el prólogo y la trama de *ME2*), Evolución (cuenta los orígenes del hombre ilusorio) e Invasión (que sirve de nexo con *ME3*). Cada tomo recopila los 4 cómic books de cada serie, y tienen entre 96 y 112 páginas, con un cuidado dibujo y mejor guión (realizado por miembros de BioWare).



Monster Hunter Orage

Dibujante: HIRO MASHIMA • **Guionista:** HIRO MASHIMA
Editorial: PLANETA • **Precio:** 7,50 € • **Ed. Digital:** NO • **Volúmenes:** 4

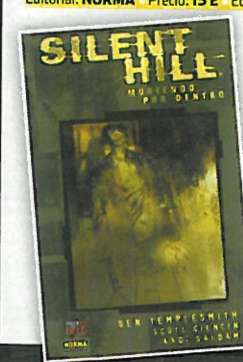


Manga shonen (o "para muchachos") inspirado en el exitoso juego de cazar monstruos de Capcom. El protagonista es Shiki, un aprendiz de cazador que, tras perder a su maestro, se une a un gremio de cazadores para seguir el rastro de Miogaruna, un mítico dragón. No sigue ni la trama ni la ambientación de ningún *Monster Hunter* concreto, pero sí toma prestados sus monstruos más conocidos(Kut Ku, Plesioth o Kushala) y otros muchos detalles.



Silent Hill

Dibujante: VARIOS • **Guionista:** SCOTT CIENCIN
Editorial: NORMA • **Precio:** 15 E • **Ed. Digital:** NO • **Volúmenes:** 3

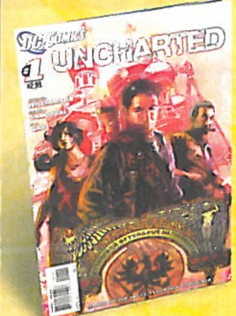


La saga por excelencia de terror en consola también ha extendido sus tentáculos con 3 tomos recopilatorios de historias originales. Cada tomo, de unas 136-152 páginas, nos cuenta una historia (una niña de 8 años que despierta el mal en su interior) o varias cortas, pero todas con el nexo en común de ambientarse en el terrorífico pueblecito. Como los de *MGS*, tienen muy buen dibujo.



INÉDITOS EN ESPAÑA

Los cómics que hemos reseñado en estas páginas son los que se pueden encontrar actualmente a la venta en España. Pero, más allá de nuestras fronteras, en Estados Unidos principalmente, hay muchas más series inspiradas en videojuegos. Lógicamente, no están en nuestro idioma, pero si te manejas con el inglés muchos de ellos se pueden conseguir en formato digital y leer en un smartphone o tablet, por si estás interesado en conseguirlos...



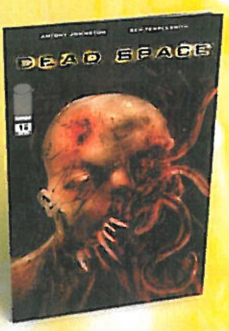
UNCHARTED
Miniserie de 6 cómic books que ha terminado recientemente y que cuenta una aventura original, no basada en los juegos. El guionista trabajó conjuntamente con Naughty Dog para que fuera coherente con el universo de Drake.



DEUS EX HUMAN REV.
Es otra miniserie de 6 cómic books de DC que cuenta una historia paralela a la del juego, protagonizada por Adam Jensen y que tiene lugar tras el enfrentamiento con L. Barret. Además conoceremos parte de su pasado en los SWAT.



DRAGON AGE
La editorial especializada en licencias IDW también ha publicado este título de EA Comics, que a lo largo de seis cómic books nos cuenta la lucha de un grupo de personajes para poder utilizar la magia en un opresivo mundo.



DEAD SPACE
La editorial Image realizó esta precuela tanto del juego y la película de animación en 7 cómic books. En ellos se ahonda un poco más en la Unitología, todo regado con escenas gore y un estilo gráfico muy cuidado y fiel al juego.



DEVIL MAY CRY
Serie incompleta (la editorial Dreamwave se fue a la bancarrota antes de terminarla), pero sus 3 números muestran una gran fidelidad estética con el juego, aunque hace gala de un montón de contradicciones argumentales...

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Secretos de Kombate

Me he hecho con *Mortal Kombat* de PS3 y las instrucciones no explican cómo hacer golpes o fatalities. ¿Habéis sacado alguna guía del juego?

@ Benigno Pérez

Junto con el número 149 se incluía una guía de la versión de PS3 para que la puedas guardar con la caja del juego. Explica los movimientos especiales de cada personaje, sus fatalities y los Kombat Kodes. Además casi todo lo que aparece ahí también se aplica a la recién aparecida versión de PS Vita.

Los ataques de MK aparecen en el menú de pausa, los fatalities debes desbloquearlos en la Kripta.

Sin noticias del frente

¿Hay novedades sobre *Battlefront 3*?

@ Ángel Villarroya

El juego estuvo en manos de Free Radical (*TimeSplitters, Haze*) y parece ser que fue cancelado cuando estaba casi completo. Según los jefes de desarrollo el motivo fue la delicada situación financiera de LucasArts en ese momento. ¿Veremos ese juego algún día? Hoy por hoy parece difícil.

Comprar o esperar

Estoy pensando en comprarme una PS Vita. ¿Es un buen momento para hacerlo? Quizás en unos meses se rebaje...

@ Aitzi Arteaga

El precio oficial de PS Vita no ha cambiado, pero ya puede encontrarse con alguna rebaja (230€ por el modelo WiFi en El Corte Inglés) o como parte de packs promocionales (PS Vita WiFi + *Uncharted* + tarjeta 4GB por 260€ en Gamestop). Es posible que en verano también haya alguna rebaja especial...

Como para hacerse fan

¿Puedo conectarme a Facebook, Tuenti y otras redes sociales desde PS Vita?

@ Alexandre Amoedo

Ciñéndonos a redes sociales, en el Store puedes descargar aplicaciones para Facebook y Twitter, y Sony ha publicado herramientas para facilitar la creación de nuevas aplicaciones, así que veremos más seguro. Tuenti sería el siguiente paso, aunque su poca proyección fuera de España podría jugar en su contra. Mejorar el navegador o lanzar una App de Youtube también serían de agradecer.



Con Vita puedes disfrutar de Twitter y Facebook bajando gratis la aplicación.



***El Abismo de Oro* es exclusivo para PS Vita. No parece probable que vaya a salir en PS3, ya que es un experiencia pensada para la portátil.**

Pasando a la hermana mayor

¿Saldrá Uncharted el Abismo de Oro de PS Vita en PS3?

@ Javier Iglesias

Es difícil descartarlo totalmente, pero si la aventura de Nathan Drake es lo más parecido a un "vendeconsolas" que tiene Vita por ahora, no nos parece que Sony vaya a tirar piedras contra su propio tejado lanzándola en PS3, cuando es justo de este colectivo del que podría esperarse más interés por PS Vita. Además, lo suyo es que PS3 tenga un *Uncharted* nuevo propio, a la altura de PS3.

Mapas de buenos recuerdos

Tengo un problema con el "Pack Flashback 2" de *Uncharted 3*. Sus mapas sólo me salen en las privadas con mis amigos. ¿Cómo lo soluciono?

@ Rubén Rodríguez

La versión que se lanzó en Europa de este pack no era final y daba problemas. Naughty Dog decidió no incluir esos mapas en las partidas públicas hasta que solucionara los errores. Cosa que se hizo en Marzo con el parche 1.07. Volviendo a descargar el pack deberías de poder utilizar sus mapas en partidas públicas.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Historias que van para largo

Me gustaría saber si podría jugar a *Uncharted 3* o *Assassin's Creed Revelations* sin haber jugado a los anteriores y poder seguir el hilo argumental.

@ Isis Fernández

Para nosotros la serie *Uncharted* tiene una historia entretenida, pero que tampoco pretende que nos la tomemos mucho más en serio que a la de un taquillazo de Hollywood o una serie de acción. Aunque te perderás algunos guiños y matices de la historia, como las relaciones entre sus protagonistas, vas a enterarte perfectamente de lo esencial y vas a poder disfrutar del juego, sin problemas. *Assassin's Creed* es un caso diferente: la serie consta de más juegos (spin offs para portátiles incluidos), muchísimos más personajes y una historia más densa y con varias líneas temporales, más parecida a una serie de novelas. Por eso, aunque puedas pasarlo bien jugando a *Revelations* nos parecería una pena que te destriparas la historia y con ello te perdieras uno de los puntos fuertes de la saga. Nuestro consejo es que empieces con el *AC* original, o por *AC2*, que se las ingenia para ponerte en antecedentes.



***Assassin's Creed* es una saga en la que la historia continúa y se expande. Lo interesante es jugarlos por orden.**



Si quieres probar un sandbox con un héroe con poderes, *Prototype 2* es una excelente opción, largo y espectacular. Eso sí, *InFamous 2* tampoco te va a decepcionar lo más mínimo y ya está en serie Platinum.

» PRE… CORTA… RESPU… BREV…

¿Dónde puedo encontrar Ultimate *Marvel vs Capcom 3* de PS3 en España?

@ Alberto Sánchez
En tiendas físicas ha demostrado ser muy difícil de conseguir. Puedes encontrar algunas copias en tiendas online, rondando los 40€.

¿Cuándo saldrá *Ragnarok Odyssey* en Europa?

@ Toño Pérez
Este prometedor juego de rol de acción a lo *Monster Hunter* para Vita saldrá en EE.UU., aunque aún no se ha confirmado nada para Europa. ¿Quizá en el E3?

¿Es cierto que van a meter 5 prestigios nuevos en *Modern Warfare 3*?

@ David
Estos cinco nuevos prestigios (del undécimo al decimoquinto) se añadieron a finales de Febrero mediante la actualización a la versión 1.5.

¿Cuándo aparecerá una nueva entrega de *Mirror's Edge*?

@ Daniel García
Algunas declaraciones de DICE, los desarrolladores, parecen sugerir que se trabaja en una continuación, pero no hay confirmación.

Libertad sobrehumana

Me gustaría comprarme un sandbox, mis amigos me han recomendado *Prototype*, pero ya me gustó mucho *InFamous*...

@ José Alejandro Ojalvo
Prototype es un juego más grande y brinda más opciones al jugador que *inFamous*, que por contra tenía un acabado y unos controles bastante más pulidos. Aunque superficialmente tengan muchas similitudes, nos parece que meterte en el pellejo mutante de Alex Mercer puede darte bastantes horas de diversión, y te recomendamos que le des una oportunidad. Y su secuela es aún mejor. Aunque no son incompatibles e *InFamous 2* ya está en Platinum (25,95 €).

Sendas de la fuerza

Soy un fan de Star Wars y quiero comprarme un juego, pero no sé cual escoger. ¿Me recomendáis *El Poder de la Fuerza*, su segunda parte, o hay otras opciones?

@ José Alejandro Ojalvo
La historia de Starkiller abarca ambos juegos, y teniendo en cuenta que el segundo es algo más corto, te recomendaríamos empezar jugando a la primera parte de *El Poder de la Fuerza* (y sobre todo en su "Edición Sith", con todo el DLC). Eso sí, es posible que te toque dar bastantes vueltas hasta poder encontrarlo, sobre todo si lo buscas nuevo.

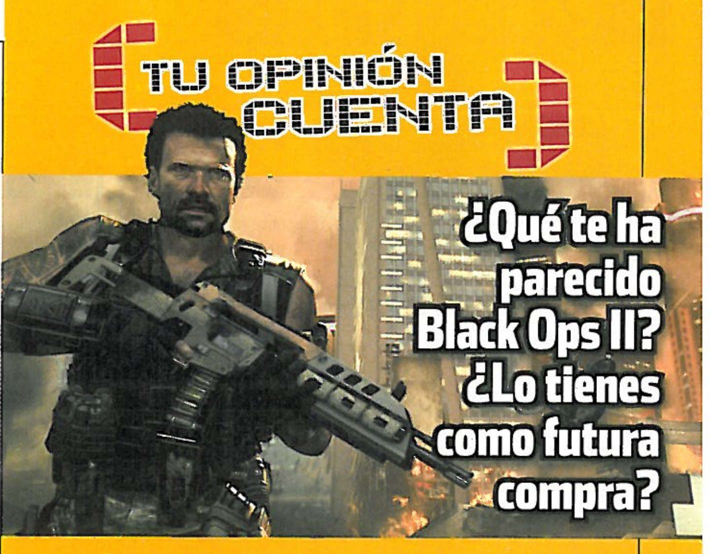
Favelas o dragones

Para este verano dudo entre *Max Payne 3* o *Skyrim*. Viendo los vídeos se me hace la boca agua con los dos. Le tengo más ganas a *Skyrim* y al mismo tiempo más miedo por los bugs, la dificultad y porque pueda hartarme de tantas horas de historia. ¿Qué hago?

@ Mauro Gómez
Cada vez nos ponéis comparaciones más difíciles... *Max Payne 3* es un juego más pulido, con unas cinemáticas que nos cuentan una historia repleta de detalles y con un multijugador sorprendentemente variado. Si sólo te interesa el modo historia es muchísimo más corto que *Skyrim* y bastante lineal. *Skyrim* puede llegar a "hartar" de lo enorme que es, sobre todo si eres de los que tiene que "hacerlo todo". Aunque si vas a saco con la historia en 10 horas te lo puede acabar. ¿Nuestro consejo? Si el multijugador te atrae o prefieres una experiencia más concentrada, *Max Payne 3*. *Skyrim* te estará esperando cuando acabes...



Max Payne 3 es un juego de acción de espectacular apartado técnico y sorprendente multijugador.



Hay división de opiniones. Estáis los apasionados de *COD* y los que os habéis cansado...

Han sabido atraer a los jugadores

Albert Soriano Grande
"No tenía pensado comprarlo, pero al ver que dan un cambio de aires, me ha entrado curiosidad y me gustaría ver qué tal le sienta al juego. La introducción de nuevos modos de juegos siempre es un aliciente. Y ¡vuelven los zombis!"

Somos fans

María Contreras Almendariz
"Sí, porque somos fans (mi marido, mi hijo y yo), porque nos llama la atención lo innovador que parece respecto al anterior. Y también por el multijugador: seguimos enganchados al multijugador del *Black Ops*. Y lo más importante, sale para el cumpleaños de mi hijo..."

Es más de lo mismo

Abdel Houli
"*COD* se está haciendo muy pesado, es tanta la repetición que el juego aburre: la campaña es de flipados y el multijugador es más de lo mismo. Luego vienen los DLC y te clavan 15 euros por unos mapas muy parecidos a los de anteriores COD."

Empieza a cansar

Rubén Cano
"No, no me lo compraré porque la saga *Call of Duty* empieza a cansar porque se empeñan en sacar juegos nuevos sin avanzar nada en gráficos ni mejoras... Lo veo como otra manera de sacar dinero. Aún así la gente cae en la trampa y luego se dan cuenta de que están repitiendo lo mismo... Matar y avanzar en una campaña corta y un online repetitivo..."

¡Vuelven los zombis!

Gerard Latorre
"Me lo voy a comprar porque me ha gustado lo que habéis dicho en este último número de la revista, que da la sensación de que quieren innovar de verdad. También porque el primer *Black Ops* me gustó, pero sobretodo porque vuelven los zombis!"

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué es lo que más te ha gustado de este E3? ¿Qué esperas con más ganas?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es** indicando en el asunto **"Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



» PR COR RES BREVE

¿Habrá un *Killzone* en PS Vita?

@ Susana

El estudio Cambridge de Sony ya trabaja en él. Será un shooter subjetivo, en lugar de seguir la línea de *Killzone Liberation* de PSP.

¿Habrá edición completa de *Saints Row: The third*?

@ Javier Iglesias

No se ha anunciado, y aún sigue apareciendo contenido descargable para el juego. Lo normal es que si finalmente aparece, aún tarde un tiempo en salir.

¿Por qué *MGS: HD Collection* para PS Vita no incluye *MGS: Peace Walker*?

@ David

La versión de PSP ya es compatible con Vita, y se ha preferido centrar los esfuerzos en adaptar *MGS2* y MGS3: Snake Eater. No descartaríamos que en el futuro esto pudiese cambiar...

¿Cuando se lanzará *Ruin* en PS Vita?

@ Edu

Ahora se llama *Warrior's Lair* y estará disponible en el Store para PS3 y Vita en 2012, pero sin fecha exacta.

¿Hay algún juego de zombis en PSP?

@ Darcray

Infected, aunque puede ser bastante difícil dar con él. *Obscure 2* no es de zombis como tal, pero se acerca. El mini *OMG-Z* también va de zombis, y *Undead Knights* también aborda el tema... Aunque el estilo de juego de cada uno es distinto.

¿Existe algún *Saints Row* o algo similar a GTA en UMD?

@ Darcray

Aparte de los tres *GTA*, hay poco de calidad. Te pueden dar juego los más modestos *Driver 76* o *Gangs of London*, por ejemplo.

Pasar desapercibido

Intento sacarme el trofeo "El zorro más astuto" de *Deus Ex Human Revolution*, el de completar el juego sin saltar ninguna alarma. Me lo he pasado sin activar ninguna y no me lo han dado, he estado buscando en foros y cada uno dice una cosa. ¿Podrías proporcionarme datos más definitivos?

@ Ruben Martínez

Para desbloquear este trofeo lo único que importa es que no se active ningún panel de alarma mientras completas el juego. Puedes comenzar un tiroteo y aún así conseguirlo, mientras consigas acabar con todos los enemigos antes de que activen la alarma. Hay misiones en que la alarma se activa automáticamente, pero lógicamente estas no cuentan a la hora de conseguir el trofeo, y siempre puedes cargar una partida guardada anterior y todavía desbloquear el trofeo.



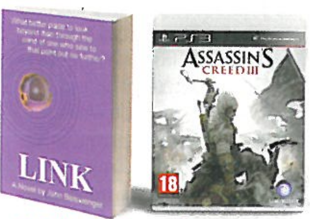
■ *Deus-Ex* es un gran shooter en el que sigilo es fundamental.

Demandas asesinas

Me he enterado de que la nueva entrega de *Assassin's Creed* podría ser cancelada debido a una demanda de plagio interpuesta por un escritor estadounidense a Ubisoft. ¿Podríais darnos más datos al respecto?

@ Luismi Barceló

Un escritor estadounidense, John L. Beiswenger, ha interpuesto una demanda por plagio contra Ubisoft. Sostiene que la compañía copió múltiples ideas de su novela de 2002 "Link" y las utilizó para crear la idea central de *Assassin's Creed*: la existencia de tecnología que nos permite revivir las experiencias de nuestros antepasados. Ubisoft afirma que esto no es más que una coincidencia, y parece que el escritor va a tener muy difícil demostrar que se trata de una copia intencionada ante un tribunal, y con ello conseguir que se dejen de vender los juegos de la franquicia y recibir los 5 millones de dólares que podría reclamar como indemnización.



■ Al autor de esta novela, acusa a Ubi de Plagio. Es difícil que pueda ganar.

Cazadragones y matabugs

Tengo problemas con mi partida de *Skyrim* en PS3: desde que pasé los 10 megas de partida guardada voy a cuelgue por semana. Otra veces al abrir una puerta para pasar a otra zona, se queda en esta pantalla como en un bucle sin fin de carga, y tengo que salir del juego. Mi pregunta es si estos problemas son porque el disco está defectuoso o son los bugs que trae este juego de serie. El juego ya está actualizado.

@ Alejandro García

Los problemas que describes no parecen ser los que normalmente aparecen por tener un disco rayado o dañado, si no precisamente los que algunos jugadores tienen en *Skyrim*. Es probable que con una partida nueva tuviese menos problemas, pero si tu partida guardada es de 10MB es probable que lleves mucho tiempo invertido como para que empezar de cero te apetezca. Nuestro consejo es que tengas paciencia, pues parece que seguiremos viendo actualizaciones, pero dudamos que los problemas lleguen a solucionarse del todo.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Usar más de una cuenta

Tengo dos tarjetas de memoria de PS Vita para tener dos cuentas. ¿Cómo puedo cambiar de cuenta?

@ Gonzalo Fernández

Ya tienes lo importante: una tarjeta de memoria para cada cuenta. Eso sí, el proceso es bastante pesado y tendrás que repetirlo cada vez que cambies de tarjeta. Extrae la tarjeta con el primer perfil, la consola se reiniciará. Ve a Ajustes/Formatear/Restaurar el sistema. Te preguntará si quieres desactivar esta PS Vita en tu cuenta, elige "Sí". Tras restaurar la consola, tendrás que poner algunos datos de configuración y los datos de la segunda cuenta. Luego introduce la segunda tarjeta de memoria, y tras reiniciar, tendrás que ir a Ajustes/Playstation Network/Activación del sistema para activar esta PS Vita para esta nueva cuenta. Un rollo.

Capacidad de las tarjetas

¿Tienen las tarjetas de juegos PS Vita capacidad máxima como pasaba con los UMD de PSP?

@ Alberto Sánchez

Actualmente, las tarjetas de juego de PS Vita tienen una capacidad de entre 2 y 4 GB, y en algunos casos (no todos) reservan una parte del espacio para datos guardados y actualizaciones, dependiendo de cada juego. Esto ya supone una mejoría notable respecto a los UMDs, pero además no hay problema en utilizar tarjetas con mayor capacidad si es necesario. No nos parece que sea imposible ver tarjetas de juego de 8 o incluso 16 GB en el futuro, si los nuevos lanzamientos requieren esa capacidad.

■ Las tarjetas de juego de Vita tienen varias ventajas frente a los UMD de PSP, capacidad incluida.

Lectura sólo a medias

La PS3 de un amigo lee los CD y los DVD, pero no los Blu-Ray, ya sean de juegos o de películas. Los juegos descargados sí funcionan. ¿Sabéis qué le puede pasar?

@ Anónimo

Tiene toda la pinta de que el lector de su PS3 está poco fino, posiblemente la lente. Tu amigo tiene pocas opciones aparte de cambiar el lector.
Si la consola aún está en garantía no deberías tener ningún problema para que Sony la reparara/sustituyera (llama al 902 102 102).
Si no es así, puedes comprar un lector por unos 60€ y sustituirlo tú mismo. Si te sientes un poco manazas, hay tiendas que por 75-80€ te lo cambian. Eso sí, recuerda pedir presupuesto previo, factura y garantía de la reparación.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Elige tu consola y juegos favoritos al mejor precio!

PS Vita WIFI + Pack Accesorios



PlayStation 3 160 Gb + uDraw Studio: Artista al Instante



PSP (E1000) + Little Big Planet + Gran Turismo + UMD Stealth + UMD xXx 2





Dark Siders II

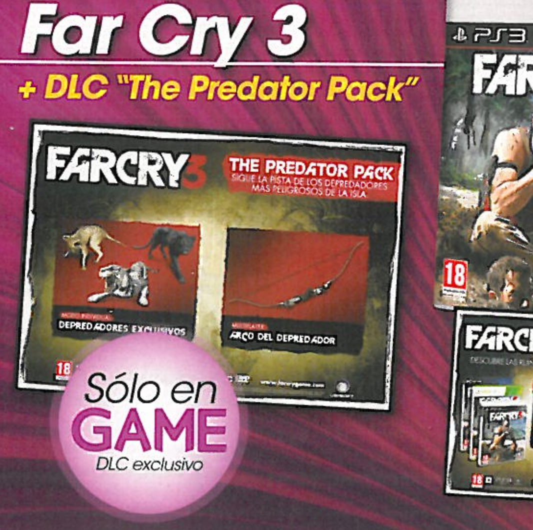
+ Lámina metálica

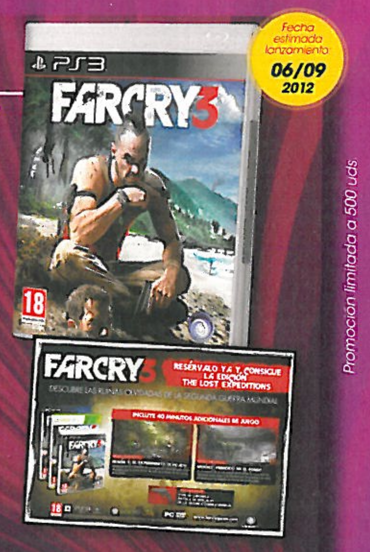


Promoción limitada a 500 uds.

Far Cry 3

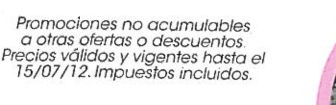
+ DLC "The Predator Pack"





Promoción limitada a 500 uds.





Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 15/07/12. Impuestos incluidos.



GAME
Tu especialista en videojuegos

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

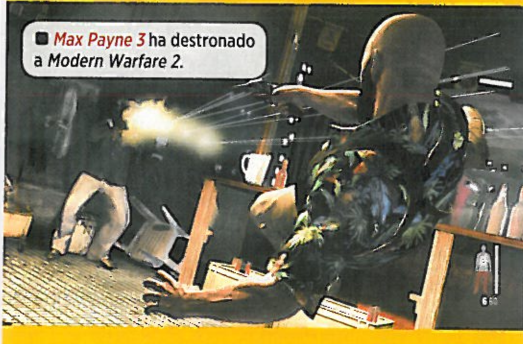
Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MAYO, DATOS CEDIDOS POR GAME

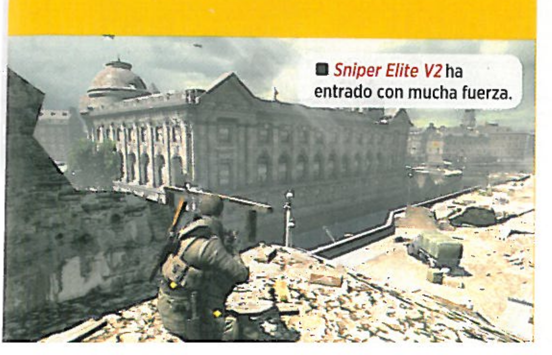


LOS + VENDIDOS PS3

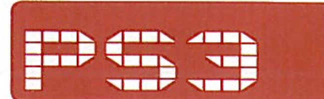


■ *Max Payne 3* ha destronado a *Modern Warfare 2*.

1. Max Payne 3 (N)
2. Sniper Elite V2 (N)
3. PES 2012 (=)
4. FIFA 12 (↑)
5. Call of Duty: Modern Warfare 3 (↓)
6. Formula 1 2011 (↓)
7. Assassin's Creed: Revelations (↑)
8. FIFA Street (↓)
9. Dragon's Dogma (N)
10. Gran Turismo 5 (Platinum) (↑)



■ *Sniper Elite V2* ha entrado con mucha fuerza.



PS3

ACCIÓN



ACE COMBAT ASSAULT HORIZON ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de aviones diferente, con un mejorado sistema de combate y una cinematográfica puesta en escena. NOTA **89**

BINARY DOMAIN
» SEGA » 59,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una buena historia y un desarrollo que termina por atrapar gracias a la variedad de situaciones y feroces tiroteos. NOTA **84**

DEAD ISLAND
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción contra zombis en vista subjetiva y con toques roleros pero con un apartado gráfico mejorable. NOTA **83**

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Otro pedacito de la historia de PS2 en HD que los nostálgicos querrán tener. Aunque traiga pocos extras. NOTA **88**

ESDLA LA GUERRA DEL NORTE ¡Precio especial!
» WARNER » 29,95 € » 1-3JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. NOTA **82**

GHOST RECON FUTURE SOLDIER ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un buen shooter bélico, aunque lastrado por fallos técnicos. El uso de los gadgets tecnológicos es lo único innovador. NOTA **87**

IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY ¡Precio especial!
» DIGITAL BROS » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Batallas aéreas llenas de posibilidades que convencen tanto al fan de la simulación como al que busque algo más sencillo. NOTA **87**

LOLLIPOP CHAINSAW ¡Nuevo!
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. NOTA **88**

MAX PAYNE 3
» ROCKSTAR » 65,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**

NINJA GAIDEN 3
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones Online son interesantes. NOTA **84**

RATCHET & CLANK HD ¡Nuevo!
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un recopilatorio que reúne tres divertidas aventuras de acción que brillan con más fuerza gracias a la alta definición. NOTA **90**

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
» CAPCOM » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3. NOTA **90**



SNIPER ELITE V2
» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. NOTA **89**

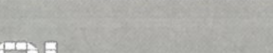


SOCOM SPECIAL FORCES
» SONY » 39,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran y completo juego de acción, que "sacrifica" la parte táctica más pura para llegar a un público más amplio. NOTA **91**

SORCERY
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura diferente gracias al amplio uso de Move y con una atractiva y mágica puesta en escena. NOTA **85**



STARHAWK ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. NOTA **89**



ROL



DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. NOTA **90**



DRAGON'S DOGMA
» CAPCOM » 5,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG enorme y original, en el que luchamos contra ingentes criaturas. Lástima que no tenga multijugador. NOTA **90**



FINAL FANTASY XIII-2
» SQUARE-ENIX » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. NOTA **95**



JUEGO DE TRONOS ¡Nuevo!
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La trama de este RPG atraerá a los fans de los libros, aunque su desarrollo es muy lento y técnicamente es flojete. NOTA **79**



KINGDOMS OF AMALUR RECKONING
» EA GAMES » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un RPG de acción largo y profundo, pero no tanto como Skyrim. Su estética no gustará a todos y no sale doblado. NOTA **89**



MASS EFFECT 3
» EA GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Genial híbrido entre rol y acción que refina la fórmula del anterior y pone broche de oro a una historia apasionante. NOTA **94**



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**



3 razones para tener... Lollipop Chainsaw

1. PLANTEAMIENTO. Sed sinceros: ¿quién no quiere acompañar a una rubia despampanante que trocea zombis con una motosierra de colores? Ya sabíamos que os molaría...

2. HUMOR NEGRO Y "PICANTE". Su humor y las constantes referencias al cine y la cultura pop hacen que merezca la pena avanzar sólo para ver las "idas de pinza" de Suda51.

3. ESTÉTICA MUY ORIGINAL. En vez de salpicarnos con sus vísceras, los zombis de este juego estallan en luces de colores. Lo dicho, toda una "ida de pinza".

AVENTURAS

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura de acción en la línea de la saga. Aunque incluye leves mejoras, es muy similar a los anteriores *AC*. NOTA **91**

BATMAN ARKHAM CITY
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. NOTA **96**

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura soberbia y variada que además de larga y rejugable resulta muy divertida. Muy cerca de *GoWIII*. NOTA **94**

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk. NOTA **94**



GOD OF WAR III ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3, con una calidad técnica incuestionable y un arrollador desarrollo (muy gore). NOTA **96**

GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **96**

HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. NOTA **90**

ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS HD
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Dos juegos únicos mejorados con gráficos HD, sonido 7.1... Tanto si los conoces como si no, debes probarlos. NOTA **94**

INFAMOUS 2 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos. Mejor que el primero. NOTA **93**

L.A. NOIRE LA EDICIÓN COMPLETA
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **96**

PROTOTYPE 2
» ACTIVISION » 70,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un genial y divertido sandbox, que mejora en todo a su antecesor y que pica gracias a su ameno y divertido desarrollo. NOTA **93**



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**

RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El juego completo, con todos los extras, y un gran aliciente pare rejugarlo como es usar el mando PlayStation Move. NOTA **95**

SAINTS ROW THE THIRD
» THQ » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox que ataca al género por su lado más salvaje y original. Divertido, enorme y muy personalizable. NOTA **92**



SILENT HILL DOWNPOUR
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror fiel a la saga. Gustará a los fans del género, pero no sorprende y su sistema de combate es flojo. NOTA **85**



SILENT HILL HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos clásicos del terror que merecen ser jugados. Incluso hoy se defienden bien frente a la competencia del género. NOTA **89**



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE
» SONY » 39,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **99**

YAKUZA DEAD SOULS
» SEGA » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS/JAPONÉS » +18 AÑOS
Una aventura de acción con fallos gordos que sólo los fans de la saga disculparemos. Para el resto, los hay mejores. NOTA **82**

LUCHA



MORTAL KOMBAT
» WARNER » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**



NARUTO SHIPPUDEN: UN GENERATIONS
» NAMCO BANDAI » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Pocas novedades y combates simples, pero sus muchos personajes y fidelidad con el anime encandilarán a los fans. NOTA **85**

SOUL CALIBUR V
» NAMCO BANDAI » 50,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un completo y más que notable juego de lucha, pero que no es tan rompedor como sus mejores rivales del género. NOTA **90**



STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**



SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE ED.
» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*... NOTA **94**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado... NOTA **94**

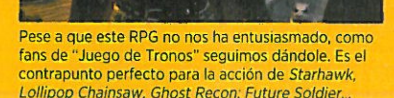


LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Juego de Tronos** (N) — WARNER · ROL





Pese a que este RPG no nos ha entusiasmado, como fans de "Juego de Tronos" seguimos dándole. Es el contrapunto perfecto para la acción de *Starhawk, Lollipop Chainsaw, Ghost Recon: Future Soldier*...

2. **Starhawk** (N) — SONY · ACCIÓN
3. **Lollipop Chainsaw** (N) — WARNER · ACCIÓN
4. **Ghost Recon Future Soldier** (N) — UBISOFT · SHOOT 'EM UP
5. **Max Payne 3** — ROCKSTAR · ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1. **Max Payne 3** (N) — ROCKSTAR · ACCIÓN



Uno de los iconos de la acción en tercera persona vuelve. Y lo hace de la mano de los creadores de *GTA* y *Red Dead Redemption*. ¿Os parecen pocas razones para que Max sea vuestro preferido?

2. **CoD Modern Warfare 3** — ACTIVISION · SHOOT' EM UP
3. **Prototype 2** — ACTIVISION · AVENTURA DE ACCIÓN
4. **The Elder Scrolls V: Skyrim** — BETHESDA · ROL
5. **Sniper Elite V2** (N) — 505 GAMES · ACCIÓN





Matar a Hitler es el objetivo del primer DLC de *Sniper Elite V2*, que ya está disponible.

Los 4 mejores juegos... de terror





1 » Lollipop Chainsaw

Vale, aquí no hay terror. Pero da gusto ver a Juliet dando saltos y haciendo picadillo de zombi. Y no es la única moza que se enfrenta a muertos vivientes. Ahí están las chicas de los *Zombie Hunters* de PS2.

2 » Silent Hill 3

Algunos de los mejores "survival horror" están protagonizados por féminas. Hemos elegido a Heather de *SH3* (disponible en *SH HD Collection*), pero también están las protagonistas de los *Project Zero*, las de *Kuon*...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los + esperados

1 Watch Dogs

» PS3 » UBISOFT » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Esta nueva aventura de acción de Ubisoft de corte futurista fue, de largo, lo más aplaudido en este E3. Gráficamente nos dejó anonadados.



2 Beyond: Two Souls

» PS3 » SONY » AVENTURA » FINALES DE AÑO

Junto a *The Last of Us* y *God of War: Ascension*, lo nuevo de los creadores de *Heavy Rain* es uno de los bombazos de Sony de cara al futuro.



3 Resident Evil 6

» PS3 » CAPCOM » AV. DE ACCIÓN » 2 DE OCTUBRE

Y cerramos con otro de nuestros favoritos. En este E3 se han mostrado nuevos detalles de *RE6*. ¡Incluso ya hemos oído sus voces en castellano!



VELOCIDAD

DIRT 3
» CODEMASTERS » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de velocidad magnífico gracias a su realista y divertida simulación y sus completos modos de juego. NOTA **93**



DIRT SHOWDOWN
» CODEMASTERS » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

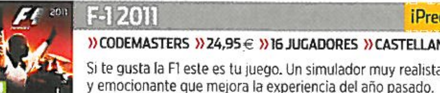
Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA **89**





DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA **90**



F-1 2011 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 24,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gusta la F1 este es tu juego. Un simulador muy realista y emocionante que mejora la experiencia del año pasado. NOTA **93**

GRAN TURISMO 5 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un excepcional y completísimo simulador que es de lo mejorcito que hay en PS3, incluso con sus fallos técnicos. NOTA **96**

MODNATION RACERS — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido arcade de carreras que te da la posibilidad de crear y compartir TODO, al estilo *LittleBigPlanet*. NOTA **90**

MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA **94**

NEED FOR SPEED THE RUN — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de carreras que nos invita a recorrer los USA de costa a costa. Entretenido, pero poco profundo y corto. NOTA **85**



RIDGE RACER UNBOUNDED
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA **84**



SBK GENERATIONS — ¡Nuevo!
» MILESTONE » 50,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA **81**



SHIFT 2 UNLEASHED — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visualmente atractivo y muy completo y duradero, es un simulador muy a tener en cuenta si terminaste *GT5*. NOTA **90**



WRC 2
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador de rally que supera al anterior con opciones mejoradas y un gran control. Pero los gráficos... NOTA **87**

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD 3
» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. NOTA **90**

BIOSHOCK 2 — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si te gustó el primero este te encantará: conserva el mismo espíritu y ambientación y con modo online. NOTA **94**

BORDERLANDS GOTY — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de este excelente shooter con toques de rol incluye sus 4 DLC y un "porrón" de horas de juego. NOTA **92**



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter de PS3, muy completo en modos y opciones y técnicamente soberbio. No te lo pierdas. NOTA **98**

CRYSIS 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shoot'em up técnicamente impresionante y con un desarrollo lleno de posibilidades y plagado de sorpresas. NOTA **92**

DUKE NUKEM FOREVER — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable. NOTA **87**



F.3.A.R.
» WARNER » 61,50 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

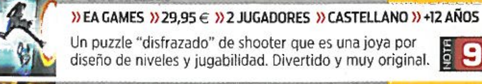
Una terrorífica ambientación y mucha acción para un correcto shooter con buenas ideas y atractivo multijugador. NOTA **86**

GOLDENEYE 007 RELOADED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No puede compararse a los grandes del género, pero su mezcla de acción y sigilo resulta original. Y es completo. NOTA **81**

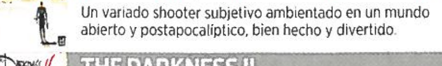
KILLZONE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **95**



PORTAL 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**



RAGE — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA **92**



THE DARKNESS II
» 2K GAMES » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter diferente, con una ambientación única y tiroteos con muchas posibilidades. No podrás dejarlo. NOTA **90**

y "gore" protagonizados por féminas


3


4

Haunting Ground

Capítulo aparte merecen los angustiosos juegos en los que apenas podemos defendernos y nos toca huir todo el rato o escondernos. *Haunting Ground* o *Clock Tower 3* (ambos de PS2) son perfectos ejemplos de esta propuesta.

Rule of Rose

Y terminamos con *Rule of Rose*, otro "survival horror" de PS2 protagonizado por una chica que las va a pasar canutas en un lugar dominado por... niños. Fue censurado en Reino Unido, Italia y Australia, aunque sí llegó a salir en España.

MUSICALES



GREASE DANCE

»505 GAMES »39,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un juego de baile que disfrutarán los mitómanos de "Grease" bailando y cantando sus temas principales

NOTA 80



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

»ACTIVISION »39,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.

NOTA 70



ROCK BAND 3 — ¡Precio especial!

»EA GAMES »29,95 € »1-7 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos.

NOTA 91



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS

»SONY »29,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.

NOTA 85

DEPORTIVOS



FIFA 12

»EA SPORTS »49,95 € »22 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Por su cantidad de opciones, realista sistema de juego y apartado técnico, *FIFA 12* es el mejor simulador del año.

NOTA 94

FIFA STREET

»ELECTRONIC ARTS »69,95 € »8 JUGADORES »CASTELLANO »+3

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

NOTA 80



FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!

»EA SPORTS »19,95 € »1-2 JUGADORES »INGLÉS »+16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

NOTA 90



GRAND SLAM TENNIS 2

»EA SPORTS »59,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

NOTA 89



NBA 2K12 — ¡Precio especial!

»2K SPORTS »29,95 € »1-10 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Gran sistema de juego, ambientación insuperable, muchos modos de juego, jugadores legendarios... El mejor basket.

NOTA 93



PRO EVOLUTION SOCCER 2012 — ¡Precio especial!

»KONAMI »29,95 € »1-7 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de PES aunque tiene sus fallos. Eso sí, su precio es muy atractivo.

NOTA 87



SPORTS CHAMPIONS

»SONY »39,95 € »1-6 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

El "Wii Sports" de PS3 es el mejor juego para probar Move. 6 divertidos deportes para disfrutar solo o en compañía.

NOTA 89



SSX

»ELECTRONIC ARTS »59,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Una apuesta por la vertiente arcade del snowboard que resulta divertida y completa. Un deportivo diferente.

NOTA 85



TOP SPIN 4 — ¡Precio especial!

»2K SPORTS »29,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco.

NOTA 91

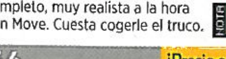


VIRTUA TENNIS 4 — ¡Precio especial!

»SEGA »29,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un asequible arcade de tenis capaz de divertir a todo tipo de público. Y con Move como raqueta, mucho mejor.

NOTA 88



VARIOS



APE ESCAPE — ¡Precio especial!

»SONY »19,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.

NOTA 69

BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

»SONY »39,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.

NOTA 90



CATHERINE

»ATLUS »59,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.

NOTA 86

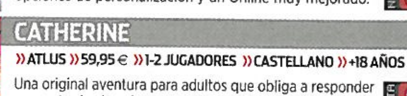


HUNTER'S TROPHY

»NOSTROMO »59,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple.

NOTA 75



LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!

»SONY »19,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

NOTA 95



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! — ¡Precio especial!

»EA GAMES »19,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans.

NOTA 89



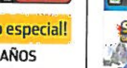
MEDIEVAL MOVES

»SONY »29,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates.

NOTA 84





SONIC GENERATIONS

»SEGA »59,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

NOTA 86





THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

»SEGA »49,99 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.

NOTA 79



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 Dragon's Dogma (N)
PS3 | CAPCOM | ROL

Dragon's Dogma ha convencido a los jugadores japoneses. Así lo demuestran las 300.000 unidades que ha vendido en su primera semana en las tiendas. No esta nada mal.



2 Uta no Prince-Sama: Debut (N)
PSP | BROCCOLI | ACCIÓN

3 Samurai & Dragons (N)
PS VITA | SEGA | ESTRATEGIA

4 Pro Yakyuu Spirits 2012 (↓)
PS3/PSP | KONAMI | DEPORTIVO

5 Biohazard: Operation Raccoon City (↓)
PS3 | CAPCOM | ACCIÓN

EE.UU.

1 Max Payne 3 (N)
PS3 | ROCKSTAR | ACCIÓN

Conociendo los gustos del público norteamericano, no teníamos ninguna duda: este mes tanto *Max Payne 3* como *Ghost Recon* lo iban a "petar" en las tiendas.



2 Ghost Recon Future Soldier (N)
PS3 | UBISOFT | ACCIÓN

3 Dragon's Dogma (N)
PS3 | CAPCOM | ROL

4 Sorcery (N)
PS3 | SONY | AVENTURA

5 MLB: The Show (↓)
PS3 | SONY | DEPORTIVO

EUROPA

1 Max Payne 3 (N)
PS3 | ROCKSTAR | ACCIÓN

Resulta algo sorprendente ver como la lista de ventas europea es muy parecida a la americana (cambiando béisbol por fútbol, eso sí). Y aquí si triunfa el nuevo *DIRT*.





2 Ghost Recon Future Soldier (N)
PS3 | UBISOFT | ACCIÓN

3 Dragon's Dogma (N)
PS3 | CAPCOM | ROL

4 FIFA 12 (↓)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

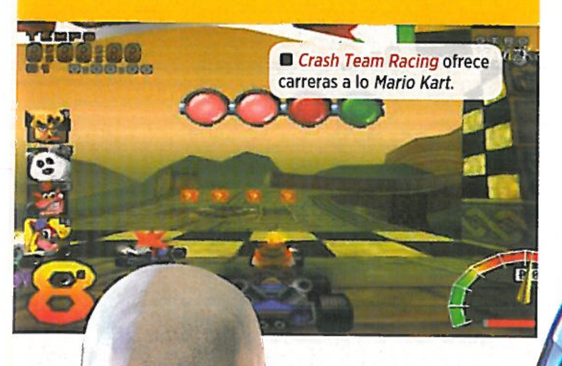
5 DIRT Showdown (N)
PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD

CLÁSICOS PS ONE



■ *Metal Gear* es nuestro clásico del Store preferido.

1 Metal Gear Solid
2 Final Fantasy VII
3 Silent Hill
4 Resident Evil Director's Cut
5 Tomb Raider II
6 Final Fantasy VIII
7 Tekken
8 Driver
9 Parasite Eve II
10 Crash Team Racing



■ *Crash Team Racing* ofrece carreras a lo *Mario Kart*.

STORE

ACCIÓN

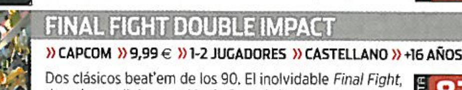
BATTLEFIELD 1943
» ELECTRONIC ARTS » 12,99 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter ambientado en la guerra del Pacífico y pensado por y para el multijugador, con 3 mapas. NOTA 83

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86



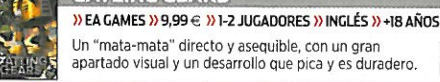
CRYSIS
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82



FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería. NOTA 87

GATLING GEARS
» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero. NOTA 85

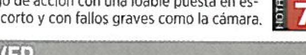


HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

MALICIOUS
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara. NOTA 78



MOON DIVER
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas 2D a la antigua usanza pero con multijugador y toques roleros. Eso sí, es muy difícil. NOTA 81





ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 13,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90



PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. NOTA 86



PIXELJUNK SIDESCROLLER
» SONY » 7,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo. NOTA 85



RED FACTION BATTLEGROUNDS
» THQ » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen arcade de conducción y disparos con un gran multijugador. La lejana cámara le resta espectacularidad. NOTA 82

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80



SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. NOTA 84



SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84

WARHAMMER 40000: KILL TEAM
» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS
Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir. NOTA 76

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. NOTA 83

ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA 88

PLATAFORMAS

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE
» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Como en *LBP*, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto. NOTA 75





SONIC 4 EPISODE 1
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sonic vuelve en su mejor versión: un plataformas rápido, colorido y entretenido que nos remite a los de Megadrive. NOTA 85

SONIC CD
» SEGA » 4,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Todo un clásico de MegaCD que resiste muy bien el paso del tiempo y con mejoras que refuerzan su jugabilidad. NOTA 84

¿Y tú cómo puntuarías a...



Acción a raudales

Ignacio Moya Viveros

Se trata de un gran juego con impresionante historia. Es acción a raudales e iremos desgranando la historia entre tiroteo y tiroteo. Tiroteos donde el tiempo bala es básico para sobrevivir con éxito, aunque le falta un poco de variedad en enemigos y situaciones, pero la trama lo compensa todo. Gráficamente espectacular y magnífica banda sonora. Juego recomendable 100%.

NOTA 95 Le pondría más nota pero es que no viene doblado y además los subtítulos casi son ilegibles.

Todo es genial

Guille Sánchez Mateo

Pocas veces un juego transmite tanto desde el principio. *Max Payne 3* es capaz de enganchar tanto por su historia como por su estilo de juego. El trabajo de Rockstar, como es habitual en ellos, es impresionante es todos los sentidos. Los gráficos son grandiosos, los efectos de sonido espectaculares, los tiempos bala y sus efectos, geniales. Todo está a un nivel sobresaliente.

NOTA 96 Tiene defectos, como que a veces el movimiento parece forzado al correr, y que los subtítulos son muy pequeños y cuesta leerlos.

AVENTURA



BEYOND GOOD & EVIL HD
»UBISOFT »9,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Una aventura de acción que sigue divirtiendo 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio.



NOTA 87



INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD
»SONY »9,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente.



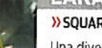
NOTA 81

JOURNEY
»SONY »12,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.



NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
»SQUARE-ENIX »12,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.



NOTA 92



LIMBO
»PLAYDEAD »12,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.



NOTA 89



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
»LUCASARTS »9,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).



NOTA 90

RESIDENT EVIL 4 HD
»CAPCOM »19,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.



NOTA 93



STACKING
»THQ »11,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un original título que rescata el espíritu de las aventuras gráficas clásicas. Muy rejugable y estéticamente único.



NOTA 82



TRINE 2
¡Nuevo!

»ATLUS »11,25 € »3 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.



NOTA 90

ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
»GAMELOFT »12,99 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.



NOTA 84



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
»UBISOFT »14,99 € »1-2 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.



NOTA 80

LUCHA



KUNG-FU LIVE
»SONY »13,95 € »1-5 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Con la cámara PS Eye nos metemos dentro de un curioso juego de lucha. Es muy original, aunque monótono.



NOTA 70

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
»CAPCOM »14,99 € »1-2 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.



NOTA 89

VARIOS



BRAID
»HOTHEAD GAMES »9,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.

NOTA 91



DATURA
¡Nuevo!

»SONY »7,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Artístico e innovador, te sumerge en su onírico mundo, aunque su control y brevedad pueden arruinar la experiencia.



NOTA 77

ECHOCHROME II
»SONY »12,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.



NOTA 80

FLOWER
»SONY »7,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando.



NOTA 90

FROM DUST
»UBISOFT »14,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Sé un dios en este juego de habilidad y estrategia que, pese a sus fallos, entretiene y pica de lo lindo...



NOTA 82

PIXELJUNK MONSTERS
»SONY »9,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un divertido juego de defensa por torres que te tendrá horas pegado a la consola. Tiene una genial expansión.



NOTA 85

THE HOUSE OF THE DEAD 4
»SEGA »7,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio...



NOTA 86

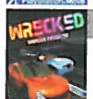


TUMBLE
»SONY »9,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Uno de los mejores juegos exclusivos para Move es este divertido puzzle, en el que debemos apilar bloques.



NOTA 91



WRECKED: REVENGE REVISITED
»505 GAMES »4,99 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Si perdonas su apartado gráfico y lo juegas en compañía, hay pocos arcades de velocidad tan baratos y divertidos.



NOTA 82

Max Payne 3?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania



Todo un juegazo



Alan Nuñez

Uno de los mejores juegos del 2012, si no el mejor hasta el momento. La verdad, estamos ante un juegazo que continúa la historia de Max, poniendo en pantalla unos graficazos de infarto y un desarrollo de mucha acción, tiroteos y tiempo bala, que consiguen convertirse en la mezcla perfecta para el estreno de esta saga en PS3. Un verdadero éxito por manos de Rockstar.

NOTA 100 Es el mejor juego hasta ahora en 2012. Un gran juego que ha superado mis expectativas, simplemente todo un juegazo.

Otra joya de Rockstar



Cristian Raventós

Es la gran joya de Rockstar para este 2012. Se trata de una mezcla de accion y tiroteos con una historia de fondo muy bien lograda. Y por si fuera poco, gráficamente resulta impresionante y la banda sonora es alucinante. Una lástima lo de los "mini-subtítulos" en castellano. Si además le añadimos un multijugador muy pulido y entretenido el resultado es un juegazo imprescindible.




NOTA 96 Uno de los grandes juegos de este año, que lo tiene todo para convencer: gráficos, historia, ritmo, multijugador...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

LO MEJOR DEL STORE

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **UEFA Euro 2012** — EA SPORTS | DEPORTIVO



Somos unos apasionados del fútbol y, por supuesto, de "La Roja", así que aquí estamos, jugando la Eurocopa una y otra vez para darle suerte a nuestra selección. Aunque *Trine 2* también nos tiene locos...

2. **Trine 2** — ATLUS | AVENTURA (N)
3. **Datura** — SONY | AVENTURA (N)
4. **Journey** — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
5. **The Walking Dead** — TELLTALE GAMES | AVENTURA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Trine 2** — ATLUS | AVENTURA (N)



Ha sido llegar y besar el santo. Está claro que el primer *Trine* ya os gustó y este os ha terminado de conquistar con sus novedades. Aunque el originalísimo *Journey* le pisa los talones.

2. **Journey** — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
3. **Silent Hill** — KONAMI | SURVIVAL HORROR
4. **The Walking Dead** — TELLTALE GAMES | AVENTURA
5. **UEFA Euro 2012** — EA SPORTS | DEPORTIVO





Trine 2 presenta tres héroes con habilidades que debemos combinar.




PS VITA



ARMY CORPS OF HELL
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción con toques de estrategia que entretiene (en especial jugando 4), pese a su pobre apartado gráfico. NOTA 80



BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTENDED
» PQUBE » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un arcade de lucha técnico y exigente. Completo en modos de juego, pero con pocos luchadores y muchas cargas. NOTA 86



ESCAPE PLAN
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

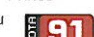
Una original puesta en escena y una divertida mecánica usando los paneles táctiles, para un original puzzle. NOTA 86





EVERYBODY'S GOLF
» SONY » 39,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un excepcional y divertido arcade de golf. Destaca por su gran duración, sencillo manejo (que no simple) y online. NOTA 91





FIFA FOOTBALL
» EA SPORTS » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer simulador de fútbol de Vita es una pasada. Tiene casi todo lo de la versión de PS3, pero un online más limitado. NOTA 90





FORMULA 1 2011
» CODEMASTERS » 45,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Recrea con acierto y muchas opciones la temporada 2011. Es rápido y divierte, aunque técnicamente se queda corto. NOTA 81



GRAVITY RUSH
¡Nuevo!

» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90



LEGO HARRY POTTER AÑOS 5-7
» WARNER » 40,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

La jugabilidad clásica de los juegos de LEGO, pero sin cooperativo. Divertido, pero con petardeos y fallos técnicos. NOTA 83



LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. NOTA 81





LUMINES ELECTRONIC SYMPHONY
» UBISOFT » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle muy visual, que pica lo suyo, aunque es muy similar al juego disponible para PSP. NOTA 74



MODNATION RACERS: ROAD TRIP
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 86



MORTAL KOMBAT
» WARNER » 51,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completísimo juego de lucha, que por cantidad de modos de juego y espectacularidad es de lo más completo de Vita. NOTA 95



MOTORSTORM R/C
» SONY » 5,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y asequible arcade de velocidad, que resulta muy entretenido. 6 euros de descarga merecen la pena. NOTA 86



NINJA GAIDEN SIGMA PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El beat'em up de PS3, adaptado a Vita. Acción a lo bestia, tan jugable, técnico y difícil como en PS3. Y largo. NOTA 89

PLANTAS CONTRA ZOMBIS
» SONY » 11,25 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un genial juego de estrategia en el que debemos poner plantas para evitar una invasión zombi. Largo, divertido... NOTA 88



REALITY FIGHTERS
» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha que usa las cámaras de Vita para que crear luchadores y escenarios. Por lo demás, muy simple. NOTA 69



RESISTANCE: BURNING SKIES
¡Nuevo!

» SONY » 49,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82



RIDGE RACER
» NAMCO BANDAI » 30,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de velocidad muy divertido de jugar, pero pobre técnicamente y muy, muy corto en opciones de juego. NOTA 74



SHINOBIDO 2: REVENGE OF ZEN
» NAMCO BANDAI » 50,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de sigilo y acción ninja, que falla en apartado técnico, control y además resulta repetitivo. NOTA 67



TOUCH MY KATAMARI
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un divertido juego de habilidad en el que debemos añadir objetos a nuestro katamari pasando sobre ellos. Corto. NOTA 79

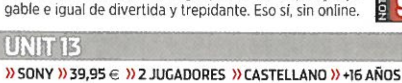


ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

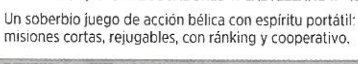
Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. NOTA 90

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93



UNIT 13
» SONY » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



Un soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas, rejugables, con ránking y cooperativo. NOTA 91



VIRTUA TENNIS 4 ED. WORLD TOUR
» SEGA » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una soberbia adaptación del arcade de PS3, que añade más modos de juego y controles para ser más divertido aún. NOTA 90



WIPEOUT 2048
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89



3 razones para tener... Gravity Rush

Play ¡El juego del mes!





1. CONTROLA TU GRAVEDAD CORPORAL. Sin darte cuenta estarás flotando, sobrevolando los escenarios y lanzando patadas gravitatorias a tus enemigos...

2. ES UN "SANDBOX". Hay varios distritos que recorremos libremente, realizando misiones opcionales, participando en desafíos, combatiendo enemigos...

3. IMPECABLE. Destaca por el Cel Shading de su acabado gráfico, en especial de los personajes, la ciudad y las escenas tipo cómic que narran la historia. Mola.



LOS + VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME



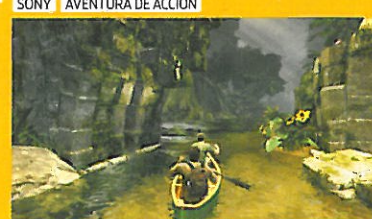
Uncharted también triunfa en PS Vita.

1. Uncharted: El Abismo de Oro
2. FIFA Football
3. Mortal Kombat
4. Virtua Tennis 4 Ed. World Tour
5. Unit 13
6. ModNation Racers: Road Trip
7. Little Deviants
8. Ben 10 Galactic Racing
9. Formula 1 2011
10. Disgaea 3: Absence of Detention

LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Uncharted: El Abismo de Oro** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



El estreno de Drake en la nueva portátil de Sony es la propuesta que más os ha convencido hasta el momento, aunque los luchadores de *Mortal Kombat* entran muy fuerte en la lista con una gran versión.

2. **Mortal Kombat** (N) — WARNER | LUCHA
3. **Unit 13** — SONY | ACCIÓN
4. **Gravity Rush** (N) — SONY | AVENTURA
5. **Virtual Tennis 4** — SEGA | DEPORTIVO

PS3 | PSVITA




Lollipop Chainsaw



Starhawk



Juego de Tronos



Ghost Recon Future Soldier Signature Ed.



Gravity Rush

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de julio de 2012.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	Código de barras
○ Lollipop Chainsaw	
○ Starhawk	
○ Juego de Tronos	
○ Ghost Recon Future Soldier Signature Ed.	
○ Gravity Rush	

GAME | Play mania

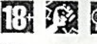


Forma de pago ❒ Contra reembolso urgente
(España peninsular 6,50 €, Baleares 7,50 €)

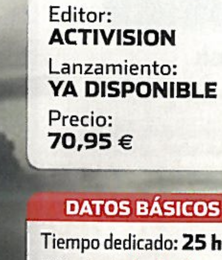



TODAS LAS CLAVES PARA CONSEGUIR EL **PLATINO MUTANTE**

Prototype 2



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **RADICAL ENT.**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **70,95 €**



DATOS BÁSICOS

Tiempo dedicado: **25 h.**
Dificultad: ★★½
BRONCE: **26**
PLATA: **15**
ORO: **2**
PLATINO: **1**
OCULTOS: **00**
TOTAL: **55**





TROFEOS DE BRONCE






ES UNA EPIDEMIA
Completa "CONOCE A TU CREADOR".
Es una misión de la historia. Lo desbloquearás al avanzar en el juego.

QUIERO MÁS
Completa "RESURRECCIÓN".
Es una misión de la historia. Lo desbloquearás al avanzar en el juego.

EXPERIENCIA RELIGIOSA
Reúnete con el padre Guerra.
Se desbloque automáticamente al avanzar en la historia, tras conocer a un personaje (el padre Guerra).

ESTO ES UN CUCHILLO
Consigue un poder de Prototype.
Tan solo debes avanzar en la historia.

PROYECTO CERRADO
Completa una operación de //BLACKNET. (1)
Lo desbloquearás al avanzar en el juego.

FUERA DE JUEGO
Destruye un equipo de asalto en 15 segundos o menos. (2)
Este trofeo puede ser tan fácil o difícil como tú quieras. El mejor sitio para conseguirlo es en la primera zona (la Amarilla). La forma más sencilla es **robar un helicóptero y crear algo de caos.** Tras unos segundos, un mensaje te indicará que el equipo de asalto está en camino. El equipo de asalto está compuesto por 1 helicóptero en la zona amarilla, 2 en la verde y 3 en la roja. Por eso recomendamos la zona amarilla: es más fácil destruir un helicóptero en 15 segundos que tres. El helicóptero de asalto es el que tiene un indicador rojo: fríelo a cohetes y listo. Si prefieres algo más artesano, puedes hacerlo con los tentáculos o con una de las mejoras de Heller, que permite destruir vehículos de forma rápida.

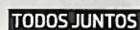
COMEDOR COMPULSIVO
5 consumos en 10 segundos o menos.
Aunque es muy probable que lo consigas mientras cumples alguna misión (tendrás que consumir enemigos para recuperar vida), también puedes ir a una zona donde haya muchos civiles. Agárralos con ● y consúmelos rápidamente para conseguir este trofeo. (3)

EVOLUCIONA
Adquiere 5 mutaciones.
Conseguirás mutaciones al recoger grupos de coleccionables (por ejemplo, las 4 cajas negras de un distrito) o cumpliendo grupos de misiones de //BLACKNET. Supera 5 de estas misiones opcionales y listo.

SOLO UNA HERIDA SUPERFICIAL
Descuartiza a un alborotador. (4)
Los alborotadores son mutantes con forma "gorilesca", es decir, con los brazos más largos que las piernas. Para descuartizarlos, equipa las garras y pulsa el botón de ataque repetidamente (esquiva sus ataques saltando por encima de ellos cuando sea necesario). Una vez debilitados bastante, es decir, cuando su vida haya disminuido considerablemente, le descuartizarás.



TODOS JUNTOS
10 bajas o más con un solo ataque de agujero negro.
En la zona amarilla conseguirás los tentáculos, una de las mutaciones. Con ella podrás realizar un ataque especial, el agujero negro, presionando el botón de ataque. Para conseguir este trofeo, es recomendable tener mejorados los tentáculos o puedes probar suerte en las guaridas o en la zona roja, donde hay mayor densidad de enemigos (mientras que sean 10 o más, pueden ser combinaciones de civiles, soldados o mutantes, todo vale).



VUELVO A POR TI
Desvía 5 misiles hacia los enemigos con el bloqueo de escudo.
Cuando consigas los escudos (en una de las misiones de la historia), podrás devolver los misiles enemigos si pulsas R1 en el momento justo. No es muy difícil, pero requiere algo de práctica.

DOS POR EL PRECIO DE UNO
Mata a dos alborotadores a la vez con un solo ataque devastador. (5)
En la misión "Orion Fase 2" aprenderás el ataque devastador (▲ + ●, con el indicador de masa lleno). Esta técnica transforma el cuerpo de Heller en una masa de tentáculos que salen en todas las direcciones arrasando con lo que pillan. En esa misma misión o en la zona roja, encontrarás grupos de alborotadores. Debilítalos un poco y después ejecuta el ataque devastador.

GUARÉCETE Y DESCANSA
Destruye una única guarida.
Las guaridas son otro coleccionable y para conseguir este trofeo debes localizar una (bien sobrevolando cada zona, bien usando los mapas que incluimos) y cumplir el objetivo que se pida, como destruir pústulas o enemigos concretos.

ROBO CON CLASE
Roba con sigilo 5 tanques o transportes. (6)
En una misión aprenderás a pilotar tanques y a partir de ahí podrás robar tanques y transportes blindados. Para ello, debes entrar en una base disfrazado de militar y no disparar la alarma (evita los detectores de mutantes y no hagas el cafre) y subir en un tanque o transporte sin llamar la atención. Hazlo con 5 vehículos distintos y listo.

EL SUELO ES LAVA
Viaja media milla solo con correr por los muros, planear, saltar y brío aéreo.
La forma más fácil es usar dos edificios altos cercanos. Utiliza salto, planeo, (3) brío y correr por las paredes saltando de uno a otro durante un ratito (unos 2 minutos). La clave es no tocar el suelo.

BOLA DE CAÑÓN
20 bajas o más con un solo ataque de puño demoledor.
Cuando tengas el puño demoledor, entra en cualquier guarida o ve a la zona roja y desde las alturas, presiona el botón de ataque para descender provocando una gran explosión en una zona con muchos enemigos.

ERES LA BOMBA
10 bajas o más con una sola bomba biológica.
Cuando sepas hacer Bio bombas (agarra a un enemigo y pulsa ■), inténtalo en la zona roja, ya que los infectados irán a por ti en grandes grupos.

AL ATAQUE
Destruye 5 helicópteros con el líder del grupo.
Cuando tengas la habilidad, pulsa ■ + ✖ con la barra de masa llena y llamarás a un grupo de alborotadores. Fija a un helicóptero (L2) y pulsa R3 para que los alborotadores lo ataquen hasta destruirlo. Cuanto más potenciado esté el grupo de alborotadores, más rápido conseguirás este trofeo...

SUPEREQUIPADO
Convierte 10 vehículos en arma.
Cuando aprendas la habilidad, aborda un vehículo armado con ● y machaca ■ para arrancarle las armas. Hazlo 10 veces con 10 vehículos distintos y listo.

¡HE PESCADO UNO GRANDE!
Sube a un helicóptero con el puño de látigo.
Cuando consigas el puño látigo bien avanzada la historia, selecciona a un helicóptero como objetivo con L2 y presiona ● para agarrarlo.

EL MEJOR ATAQUE
Contrarresta ataques enemigos 20 veces con el escudo.
Cuando te enfrentes a enemigos finales y supersoldados, puedes contraatacar sus golpes si pulsas R1 en el momento





justo. Les causarás daño, les harás retroceder y tendrás unos segundos para atacarles. Hazlo 20 veces.

ACCIÓN ARCADE
Dale una patada de kárate a un helicóptero.
Se puede conseguir en cualquier momento y es más fácil mientras te persigue un helicóptero. No puedes tener activa ningún arma mutante y debes tener cerca el helicóptero. Selecciónalo con L2 y salta hacia él para acto seguido presionar ■. Heller se lanzará a por el helicóptero con una brutal patada. Debe impactar en el objetivo para conseguir el trofeo.

ÍCARO
Alcanza el punto más alto del mundo.
Lo conseguirás en la zona roja, la última del juego. Se encuentra en la zona centro del mapa, en el distrito Midtown. Corre por su pared hasta llegar a lo más alto y listo.

LLUVIA DE VITAMINAS
Consigue 10 mejoras por medio de consumos.
Mientras te mueves por la ciudad verás objetivos clave marcados con un brazo amarillo sobre sus cabezas. Si los absorbes ganarás una mejora. Aparecen de forma aleatoria en las calles, por lo que sólo debes moverte y tarde o temprano aparecen (no te preocupes si los matas por accidente porque reaparecen en otras zonas).

UNO POR UNO (P)
Consume con sigilo a 50 soldados de la Blackwatch.
Los soldados de la Blackwatch son esos que van vestidos de azul marino, con un hombro blindado con placas de metal. Absorbe a 50 de estos y el trofeo es tuyo. Casi seguro que lo conseguirás jugando la historia... No tienes ni porqué ser sigiloso.

EL MÁS BUSCADO
Activa 50 alertas.
Ataca bases, arrasa con los civiles o infectados... Haz el bestia y saltará la alarma. Repítelo 50 veces.

» TROFEOS DE PLATA

EL CIENTÍFICO LOCO
Completa "SELECCIÓN NATURAL".
Tan solo debes avanzar en la historia para conseguir este trofeo.

ALGO POR LO QUE VIVIR
Completa "CAÍDA EN DESGRACIA".
Tan solo debes avanzar en la historia para conseguir este trofeo.

VAYA UNA ZORRA
Completa "POR AMOR AL ARTE".
Tan solo debes avanzar en la historia para conseguir este trofeo.

SIGUE TU INSTINTO
Encuentra todas las cajas negras.
Son uno de los coleccionables del juego. Cuando estés a menos de 150 metros de una aparecerá un indicador en la parte inferior derecha de la pantalla. Muévete de forma que la distancia se vaya reduciendo, aunque a veces tendrás que bordear edificios o subir hasta la azotea.
Hay un total de 45, repartidas por las tres zonas del juego y puedes ver su ubicación aproximada en el apartado de coleccionables (pulsa R1-L1 en cada distrito para rotar entre los diversos coleccionables). Verás como distintas "ondas" que marcan la ubicación aproximada. Aquí te dejamos un mapa con su localización.

MALAS INTENCIONES
Derrota a todos los equipos de operaciones de campo.
Es otro de los coleccionables y se trata de grupos que están investigando mutaciones en zonas concretas de la ciudad. Hay 28 grupos y debes acabar con todos sus miembros (investigadores y soldados de la Blackwatch) para que cuente como cumplido. Hay diversas formas de hacerlo, pero la más efectiva suele ser dejarse caer desde las alturas con los puños demoledores. Puedes consultar el mapa del juego o el nuestro.

FURIA AL VOLANTE
Destruye 10 tanques, transportes o helicópteros con un solo tanque o transporte robado.
Lo suyo es que esperes a conseguir algunas mejoras de blindaje consumiendo a ciertos objetivos. Después, ve a la zona roja, al puente aéreo (o helipuerto) más al norte. Cerca hay una base militar y alrededor muchos tanques circulando. Aborda uno de los más "bestias" y arrasa con el resto de tanques. Si tienes el blindaje potenciado, los disparos de las torretas no te harán daño, así que céntrate sólo en tanques y helicópteros (que aparecerán tras acabar con algunos tanques). Cuando dispares un cañonazo, usa la metralleta del tanque para continuar causando daño mientras se recarga el cañón. Esa metralleta es, además, muy útil con los helicóptero.

¿QUIÉN VIGILA A LOS VIGILANTES?
Consume 10 objetivos de //BLACKNET.
Estos objetivos aparecen de forma aleatoria y en cuanto están en tu campo de visión o relativamente cerca, se muestran en el mapa con el icono de una cabeza amarilla sobre ellos. Tras absorberlos, verás un breve recuerdo y te darán acceso a nuevas misiones de //BLACKNET.
No te preocupes si te cargas uno por accidente: reaparecerá, aunque sea en otra zona.

DIFÍCIL DE COMPLACER
Adquiere una mutación en cada una de las 5 categorías. ②
En el menú Heller puedes ver que hay 5 tipos de mutaciones (ofensiva, defensiva, movilidad, depredador y especialista de poder). Estas mutaciones se consiguen consumiendo a determinados objetivos clave y completando grupos de objetos coleccionables. Debes desbloquear como mínimo una mutación en cada grupo para conseguir este trofeo.

GESTIÓN DE LA AGRESIVIDAD
Destruye 5 vehículos con un finalizador. ②
Los finalizadores son una de las mejoras de Heller que se pueden conseguir a partir de un determinado momento de su evolución. Una vez desbloqueadas, te permitirán destruir un vehículo pulsando ▲ una vez lo abordes con ●.

POR ENCIMA DE TODO
Pasa 25 segundos seguidos en el aire como mínimo (los helicópteros no cuentan).
Es "complicadillo". Debes tener a Heller lo más evolucionado posible en movilidad, con el salto, brío y planeo mejorados al máximo. Luego, busca el edificio más alto de la zona roja y salta desde arriba del todo, alternando con cabeza el planeo y el brío. Es importante que no malgastes los bríos a lo "tonto", úsalos sólo cuando Heller empiece a caer a "plomo". Y sobra decir que al comenzar, debes procurar saltar lo más alto posible y, una vez alcanzado el punto álgido, comenzar a planear... Si fallas, vuélvelo a intentar procurando utilizar los tres bríos de la manera más lógica.

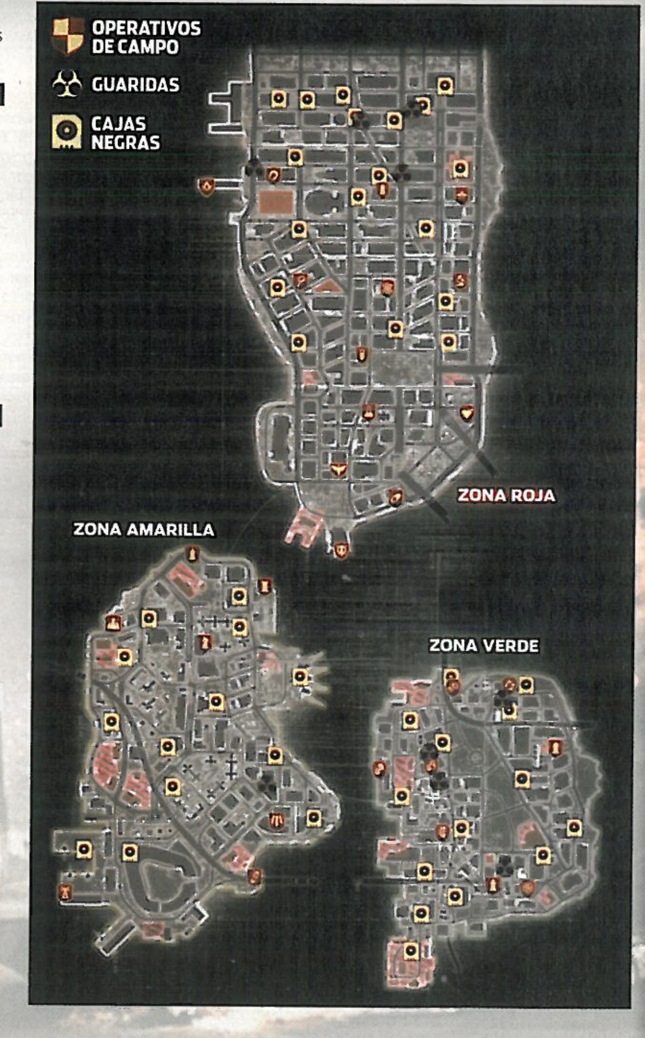
A LA CIMA A MORDISCOS
Consigue 30 mejoras por medio de consumos. ③
Mientras te mueves por la ciudad verás objetivos clave marcados con un brazo amarillo sobre sus cabezas. Cada uno de estos objetivos nos da una mejora. Absorbe a 30 para conseguir el trofeo. Aparecen de forma aleatoria en las calles y si los matas por accidente reaparecerán en otras zonas. También pueden ser alborotadores en cerrados en jaulas, y para poder abrirlas tendrás que estar disfrazado de forma apropiada.

BÚSQUEDA DE SPINDLER
Destruye todas las guaridas.
Es otro de los coleccionables. El mapa nos da una ubicación aproximada con unas ondas blancas, y encontraremos la ubicación exacta al sobrevolar la zona. Suelen estar en una zona convulsa, con infectados o agentes de Blackwatch, y las entradas son unas grietas en el suelo. En ellas, básicamente, tendrás que destruir pústulas y enemigos, según te indiquen. Echa un ojo al mapa.

PIRATA DE //BLACKNET
Completa todos los expedientes de //BLACKNET.
Consumiendo a los objetivos con el icono de una cabeza amarilla desbloqueas las misiones en los terminales Blacknet, y completando esas misiones, terminas los expedientes. Por lo tanto, debes consumir a todos los objetivos y cumplir todas las misiones. Si no encuentras los objetivos, ve al terminal Blacknet y descubrirás su posición aproximada.

MUY CRECIDITO
Mejora a Heller por completo.
Es el trofeo que más tiempo te llevará. Necesitarás más de 2.500.000 puntos de XP y alcanzar el nivel 23. Procura siempre absorber a los objetivos marcados con un icono amarillo con la forma de ADN, que dan muchos puntos XP. Procura también conseguir los objetivos bonus de cada misión (si fallas, carga el último checkpoint). Es difícil de lograr en la primera partida, por lo que tras acabar el juego, comienza un Nuevo Juego + en Difícil. Tendrás las habilidades desbloqueadas en la anterior partida.

MAESTRO DE PROTOTYPE
Completa el juego en el nivel de dificultad DIFÍCIL.
Resulta más fácil si lo intentas con un Heller potenciado e importado de otra partida en Nuevo Juego +.




①


②

③

» TROFEOS DE ORO

¿ASESINAR A TU CREADOR?
Completa el juego.
Forma parte de la historia, así que sólo debes llegar hasta el final. No es necesario completar las tareas opcionales para que este trofeo entre en tu colección.

POR FIN LLENO
Consigue las 46 mejoras por medio de consumos. ①
Mientras te mueves por la ciudad verás objetivos clave marcados con un brazo amarillo sobre sus cabezas. Cada uno de estos objetivos nos da una mejora para Heller. Absorbe a todos (46 en total) para conseguir el trofeo. Aparecen de forma aleatoria en las calles, por lo que sólo debes moverte por la ciudad y tarde o temprano aparecerán (no te preocupes si los matas por accidente porque reaparecen). También pueden ser alborotadores encerrados en jaulas, y para abrirlas tendrás que estar disfrazado de forma apropiada (militar, blackwatch, científico...). Si no las encuentras todas de primeras, puedes buscarlas en Nuevo Juego +.


①



18

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
KONAMI
Editor:
KONAMI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €

DATOS BÁSICOS

Tiempo dedicado: **70 h.**
Dificultad: ★★★½
BRONCE: **111**
PLATA: **18**
ORO: **10**
PLATINO: **3**
TOTAL: **152**

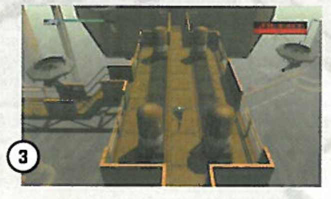
CONSIGUE TODOS LOS **TROFEOS** DE 3 DE LOS MEJORES **MGS**

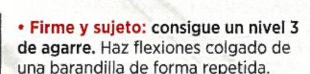
Metal Gear Solid HD Collection

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY


①


②


③


④

BRONCE

• **Jefe de perrera: consigue la placa de un perro.** Registra los cuerpos de los enemigos caídos. Muchos de ellos llevan estas Dog Tag. Si los amenazas también te darán la Dog Tag.
• **Aversión a las cámaras: destruye 15 cámaras.** Las encontrarás a docenas en los pasillos y zonas fuertemente vigiladas.
• **Malos humos: aturde a un enemigo con la nube de humo de un extintor.** Espera a que, haciendo sus rondas, pasen cerca de uno y dispara a la boquilla.
• **Vampiro callejero: echa un vistazo a Vamp deambulando por las calles de New York en la escena final del juego.** Lo localizarás usando R1 para hacer zoom. Está tras Raiden y Solid Snake.
• **Juego sucio: atrae a un guardia con una revista de chicas.** Déjala en el suelo, en el camino de algún soldado haciendo ronda y espera.
• **Marine sin tapujos: envíale a Otacon una foto de un marine sin pantalones.** El único que hay está en la Bodega de Carga 1 del carguero.
• **Taquilla con sorpresa: oculta a un enemigo en una taquilla.** Antes deberás haberlo dejado inconsciente o bien muerto. Hay multitud de oportunidades
• **Gracias, Ames: descubre dónde está el presidente.** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
• **Ven aquí, pequeña Emma: Encuentra a Emma Emmrich.** Se logra al avanzar en la Historia.
• **No te alteres: dispara tranquilizantes a 100 enemigos.** Usa la pistola no letal contra todo lo que se mueva. ①
• **No es nada personal: rómpeles el cuello a 30 enemigos.** Ataca por la espalda y en sigilo y pulsa ■.
• **Dulces sueños: deja inconscientes a 30 enemigos.** ② Puedes usar el ataque cuerpo a cuerpo con tus enemigos de forma constante y lo lograrás.
• **Haciendo amigos: gánate la amistad de Olga Gurlukovich.** Se obtiene automáticamente al avanzar en el modo Historia.
• **Pan comido: completa una misión RV o alternativa.** Entra en el modo adecuado y, simplemente, completa la primera misión.
• **Me rugen las tripas: escucha el ruido que hacen las tripas de Johnny.** Usa el micrófono direccional en la conversación entre Ocelot y Solidus, en el Shell 1 Core B1: apunta con el micrófono al lavabo que hay a su izquierda. Oirás las dificultades de un guardia para acabar su «momento all-bran». Úsalo también cuando desaparece Emma mientras la escoltas, detrás de unas plataformas.
• **¿Me das un beso, cielo?: dale un beso a uno de los pósters.** Encontrarás pósters de chicas en taquillas. Una vez dentro, pulsa R1.
• **El silencio es oro: dispara a 10 radios de los enemigos.** Lo mejor es que dejes a tu enemigo inconsciente y dispares luego a la radio que llevan a la cintura.
• **Evaporados: mata a 5 enemigos con una tubería.** Espera a que se concentre un grupo numeroso junto a una tubería y dispara con un arma letal contra ella.
• **¿Quién necesita munición?: consigue la bandana.** Consigue 50 placas en el carguero y finaliza el juego.
• **El hombre invisible: consigue el traje de camuflaje del carguero.** Consigue 76 placas de identificación en el carguero y finaliza el juego.
• **Cambio de look: consigue la peluca de bronce.** Coge 80 placas de identificación en la Planta y finaliza el juego.
• **El hombre invisible II: consigue el traje de camuflaje de la planta.** Consigue 120 placas de identificación en la Planta y finaliza el juego.
• **Una peluca con agarre: consigue la peluca naranja.** Obtén 160 placas en la Planta y finaliza el juego.
• **Pillado in fraganti: haz que Otacon te pille "estimulándote" solo.** Ponte frente a un póster de una chica y pasa a primera persona unos segundos.
• **El amor duele: contempla cómo Rose mata a Raiden en el tejado.** Carga la partida tras finalizar el juego y ve a "Teatro" para ver la escena.
• **El presidente: conoce el presidente James Johnson.** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
• **Comando de artificieros: deja que Peter Stillman te enseñe a desactivar bombas.** Se obtiene automáticamente al avanzar en el modo Historia.
• **Duelo de pistolas: enfréntate a Revólver.** Se obtiene al avanzar en la Historia.
• **Fotógrafo profesional: consigue la cámara digital.** Cuando acabas por primera vez el juego, te dan una Digital Camera. Sin embargo, también podrás conseguirla antes de terminar el juego. Cuando estés en el Strut E, la zona de las cintas transportadoras del Shell 1, ve a la parte inferior izquierda de la habitación, donde verás una plataforma con tres luces rojas. Sube a ella con ▲ y equípate con la caja de cartón de ZOE (la Box 5). Cuando la cinta se pare y emita un sonido, súbete a ella y déjate llevar hasta otra habitación. Cuando la cinta se pare, baja por la plataforma. Hallarás la cámara digital al fondo. Repite el procedimiento de la caja para salir.
• **Firme y sujeto: consigue un nivel 3 de agarre.** Haz flexiones colgado de una barandilla de forma repetida.
• **Luces fuera: derrota a Olga Gurlukovich.** Se obtiene automáticamente al avanzar en el modo Historia.
• **Se acabó la fiesta: derrota a Fatman.** Se obtiene al avanzar en la Historia.
• **¡Vuela por los aires!: destruye el AV-88 Harrier II.** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
• **Hojalata nuclear: destruye el Metal Gear Ray.** Se obtiene automáticamente al avanzar en el modo Historia.
• **Una serpiente menos: derrota a Solidus Snake.** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
• **Cazavampiros: derrota a Vamp.** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.

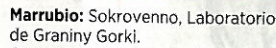
PLATA

• **Fenómeno Paranormal: haz una fotografía clara del fantasma de la bodega número 2.** Saca una foto de la pantalla de la derecha, en la sala donde unos soldados ven una proyección.
• **¡Sobreviviré!: completa el modo Boss Survival.** Este modo se desbloquea cuando acabas el juego.
• **Día de mudanza: reúne todas las cajas.** Dos de ellas las encontrarás con Snake y el resto con Raiden. Te las irás encontrando a lo largo de la aventura y además te servirán para transportarte. Puedes consultar la guía completa en: **www.hobbytrucos.es/metal-gear-solid-hd-collection**
• **Cuéntame un cuento: completa todas las historias de Snake.** Completa las 5 misiones que se ofrecen desde el menú principal.
• **A por todas: consigue el primer puesto en 50 misiones RV o alternativas diferentes.** Un arduo trabajo, pero el que algo quiere...

ORO

• **Máxima infiltración: completa el juego sin entrar en modo alerta.** ③ El sigilo es fundamental. Guarda la partida a menudo por si metes la pata.
• **Olfato canino: reúne todas las Dog Tags.** Puedes consultar la lista completa de Dog Tags en: **www.hobbytrucos.es/las-dog-tags-consejos-localizacion**
• **Prueba de supremacía: supera los capítulos del Carguero y la Planta en cualquier dificultad.** Pues eso.
• **Hazaña imposible: completa todas las misiones RV y alternativas.** ④

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



BRONCE

- **Alto el fuego: acaba con Ocelot.** Se obtiene al avanzar en la Historia.
- **Ya no me duele: derrota a Pain.** Se obtiene al avanzar en la Historia.
- **Valeroso: derrota a The Fear.** Se obtiene al avanzar en la Historia.
- **Este es el fin: derrota a The End.** Se obtiene al avanzar en la Historia.
- **¡Houston, tenemos un problema!: derrota a The Fury.** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
- **Un río de lamentos: Derrota a The Sorrow.** Se obtiene automáticamente al avanzar en el modo Historia.
- **Tras la tormenta: Derrota a Shagohold.** Se obtiene automáticamente al avanzar en el modo Historia.
- **Comandante de acero: derrota a Volgin en una pelea sin armas.** Se obtiene al avanzar en la Historia.
- **El Patriota: derrota a The Boss.** Se obtiene al avanzar en la Historia.
- **Malote: golpea a un guardia y derríbalo (CQC).** Inténtalo con un enemigo aislado.
- **Dime donde está la bomba: interroga a un enemigo (CQC).** Agárralo por la espalda y pulsa ● para obtener respuestas.
- **Ni se va a enterar: sacude a un enemigo en el suelo (CQC).** Déjalo inconsciente y patéalo pulsando ●.
- **Un afeitado apurado: córtale el cuello a un enemigo (CQC).** Una vez lo tengas agarrado por la espalda, pulsa dos veces ●.
- **Cirujano improvisado: usa un cuchillo para sacar una bala.** Una vez herido por disparos entra en el menú Curación.
- **Aquí hay gato encerrado: observa a Ocelot, oculto tras el presidente cuando este trata de darte la mano en la escena final el juego.** Pulsa R1 para hacer zoom y busca a la izquierda del presidente.
- **Ojos de serpiente: contempla todas las vistas en primera persona que no estén indicadas con el botón R1.** Las 6 escenas en las que debes dejar siempre apretado el botón son:
  - En la que aparece The Boss a caballo hablando con Volgin.
  - Cuando Solid Snake está colgado de las muñecas y hablando con The Boss.
  - En la escena en la que Volgin se electrocuta encima del tanque.
  - Cuando aparece el caballo en el mar de flores rojas.
  - Al recibir la condecoración al final del juego.
  - Ante la lápida de The Boss en la escena final.
- **Mi príncipe azul: dispara a una Kerotan por primera vez.** Tienes la localización de todas las ranas en el trofeo de oro "Ranas por doquier" ①
- **Algo en mal estado: haz que Snake vomite comiendo carne podrida del inventario.** Si guardas algo muerto durante demasiado tiempo, aparecerá una mosca sobre ese objeto en el menú de la Mochila: significará que está en mal estado. Cómetelo.
- **¿Puedo quedármelo?: captura un animal vivo.** Dispara con tranquilizantes contra un bicho y cógelo. ②
- **Herbolista: Reúne un planta medicinal en cada clase.** Hay 4 tipos. Son estos y aquí es donde los podrás encontrar:
  - **Banana China:** Sokrovenno, Laboratorio de Graniny Gorki.
  - **Marrubio:** Sokrovenno, Laboratorio de Graniny Gorki.
  - **Consuelda:** Sokrovenno, Laboratorio de Graniny Gorki.
  - **Amur Kudzu:** Sokrovenno, Laboratorio de Graniny Gorki.
- **Macedonia de fruta: reúne una fruta de cada clase.** Hay 4 tipos. Son estos y aquí es donde los podrás encontrar:
  - **Yabloko Moloko:** Dolinovodno, Graniny Gorki Sur, Svyatogornyj Sur.
  - **Golova:** Chyornyj Prud, Sokrovenno Sur, Zaozyorje Este.
  - **Falso Mango Ruso:** Entrada de la cueva Chyornaya Peschera
  - **Melón de Viña:** Svyatogornyj Sur, Svyatogornyj Oeste.
- **Micólogo: reúne un hongo de cada clase.** Hay 7 tipos. Son estos y aquí es donde los podrás encontrar:
  - **Seta Ostra Rusa:** Dremuchij, Sokrovenno Sur.
  - **Seta de Tinta:** Dremuchij, Sokrovenno Oeste, Zaozyorje Oeste, y Zaozyorje Este.
  - **Rusa Luminiscente:** Desviación de la Cueva de Chyornaya Peschera, Túnel subterráneo de Groznyj Grad, Tykhogornyj.
  - **Seta luminiscente Urales:** Oeste de Svyatogornyj
  - **Hericio Escamoso:** Este de Dremuchij, Oeste de Svyatogornyj, Oeste de Sokrovenno.
  - **Oronja Roja:** Sur de Graniny Gorki.
  - **Spatsa:** Laboratorio Graniny Gorki, Svyatogornyj Sur.
- **Más vale pájaro en mano: reúne un pájaro de cada clase.** Hay 5 tipos. Son estos y aquí es donde los podrás encontrar:
  - **Loro:** Sokrovenno Sur (lucha contra The End).
  - **Avadavat Rojo:** Exterior del Laboratorio de Graniny Gorki.
  - **Buitre de Grupa Blanca:** Montaña Krasnogorje
  - **Urraca:** Zona pantanosa de Dremuchij, Oeste de Svyatogornyj, Norte de Sokrovenno.
  - **Tordo Whistling-Thrush:** Norte de Dremuchij, Rassvet, Este de Zaozyorje.
- **Encantador de serpientes: reúne una serpiente de cada clase.** ③ Hay 11 tipos. Son estos y aquí es donde los podrás encontrar:
  - **Pitón Reticulada:** Dremuchij, Rassvet, Zaozyorje Oeste.
  - **Anaconda Gigante:** Dremuchij Norte, Sokrovenno Oeste, Tikhogornyj.
  - **Pitón Verde de Árbol:** Dremuchij Norte, Sokrovenno Sur, Rokovoj Bereg.
  - **Falsa Coral:** Chyornyj Prud, Exterior del Laboratorio de Graniny Gorki.
  - **Cobra Real:** Dremuchij Norte, Bolshaya Past.
  - **Cobra Tai:** Entrada a Cueva de Chyornaya Peschera, Krasnogorje.
  - **Serpiente Coral:** Bolshaya Past, Svyatogornyj Sur.
  - **Cobra Taiwanesa:** Cueva de Chyornaya Peschera, Exterior del Laboratorio de Graniny Gorki
  - **Snake Liquid/Solid/Solidus:** Campo de flores, Rokovoj Bereg (en los troncos que hay en el suelo).
- **Maestro pescador: reúne un pez de cada clase.** Hay 3 tipos. Son estos y aquí es donde los podrás encontrar:
  - **Arowana:** Chyornyj Prud, Sur de Ponizovje, Tykhogornyj.
  - **Palometa:** Sur de Ponizovje, Almacén de Ponizovje: Exterior, Tykhogornyj.
  - **Labeo Rojo:** Cueva de Chyornaya Peschera, Sur de Ponizovje, Tykhogornyj.
- **Haute cuisine: reúne una rana de cada clase.** Hay 3 tipos. Son estos y aquí es donde los podrás encontrar:
  - **Subaspera:** Chyornyj Prud, Cueva Chyornaya Peschera, Zaozyorje
  - **Arborícola:** Dolinovodno, Ponizovje Oeste, Svyatogornyj Sur.
  - **Dardo Venenoso:** Chyornyj Prud, Chyornaya Peschera, Sokrovenno.
- **Comeserpientes: come una serpiente de cada clase.** Hay 11 tipos. Te los hemos indicado en el trofeo "Encantador de serpientes"
- **Hombre invisible: consigue un índice de camuflaje del 100%.** Sólo lo conseguirás con el traje que obtienes de The End y en una zona de hierba alta.
- **Jugando al escondite: consigue un índice de camuflaje 90%.** Túmbate en un lugar oscuro y de hierba alta para consguirlo.
- **Se acabó la saga: crea la paradoja temporal de Ocelot** matándole al principio del juego, mientras está aturdido.
- **Serpiente venenosa: envenena a un guardia.** Lánzale una serpiente venenosa a un enemigo.
- **Un momento de serenidad: llama a una frecuencia de radio curativa.** Estás son las del modo de dificultad normal: 148.39; 146.65; 148.96; 144.86; 143.32; 145.83; 142.09; 141.85. ④
- **Radio macuto: recupera fuerzas mientras escuchas música.** Llama a todas las frecuencias indicadas en el trofeo anterior.
- **Apicultor: usa a las abejas para acosar al enemigo.** Dispara contra una colmena cuando algún guardia pase debajo de ella.
- **Fuegos artificiales: haz volar un cobertizo de munición con explosivos.** Coloca explosivos en alguno de los muchos cobertizos que hay repartidos por el juego.
- **Burlando a la muerte: usa la pastilla de la muerte falsa.** No olvides luego tomar la pastilla, "revivir".

PLATA

- **Serpiente legendaria: consigue una serpiente Tsuchinoko.** La encontrarás a la izquierda de la cascada donde aparecemos cuando EVA nos devuelve a la acción, sobre una piedra.
- **Víctima de la moda: encuentra todos los tipos de traje de camuflaje.** Aquí va su localización:
  - **CIENTÍFICO:** lo obtienes de EVA la primera vez.
  - **GA-KO:** en Chyornyj Prud, dentro del agua en la zona Noreste.
  - **GOTAS DE LLUVIA:** al final del puente de Dolinovodno.
  - **RESPLANDOR:** en Sur de Bolshaya, parte Noreste.
  - **AGUA:** en el tejado de una caseta de la Base de Bolshaya.
  - **CHOCOLATE:** en un tronco, en Sur de Bolshaya.
  - **NIEVE:** en una grieta al noreste de la Cueva de Chyornaya Peschera.
  - **ANIMAL:** acaba con Ocelot a base de tranquilizantes.
  - **AVISPA:** acaba con The Pain a base de tranquilizantes.
  - **MOSCA:** en Laboratorio de Graniny Gorka, en el baño del segundo piso.
  - **OFICIAL:** se lo quitas a Raikov tras dejarlo inconsciente.
  - **ARAÑA:** acaba con The Fear a base de tranquilizantes.
  - **MUSGO:** pilla por sorpresa y por la espalda a The End y apúntale a la cabeza tres veces.
  - **FUEGO:** acaba con The Fury a base de tranquilizantes.
  - **ESPÍRITU:** llega al final del río durante tu lucha contra The Sorrow.
  - **MECÁNICO DE MANTENIMIENTO:** en la taquilla que hay enfrente de la que usaste para esconder a Raikov.
  - **INFILTRACIÓN:** En la taquilla en la que metiste a Raikov.
  - **GUERRA FRÍA:** acaba con Volgin a base de tranquilizantes.
  - **SERPIENTE:** acaba con The Boss a base de tranquilizantes.
  - **ESMOQUIN:** lo obtendrás al finalizar el juego por primera vez.
- **Maquillador profesional: encuentra todos los tipos de pinturas faciales.** Aquí tienes los 7 tipos:
  - **ZOMBI:** tras la celda de Sokolov.
  - **NIEVE:** dentro de la trinchera de la Base Bolshaya.
  - **DESIERTO:** almacén de Ponizovje.
  - **OYAMA:** laboratorio de Graniny Gorka, Primer Piso. En el conducto que conecta el Laboratorio de Granuny Gorka con el patio exterior. En la primera planta.
  - **AGUA:** tras derrotar a The Fear, regresa a esa zona y entra en el agua. La encontrarás cerca de la Cueva Chyornaya Peschera.
  - **KABUKI:** después de que Eva te dé tus cosas, métete en el agua de la cascada y busca en la zona anterior.
  - **INFINIDAD:** captura viva a una serpiente Tsuchinoko y retenla hasta terminar el juego.
- **Un final prematuro: derrota a The End** tras acabar con Pain. Mátalo con el rifle al acabar el vídeo de The Boss y Volgin hablando, antes de que los soldados se lo lleven.
- **¡Despierta Holgazán!: sacude a The End mientras está en el suelo sin que te vea llegar.** Acércate por la espalda y píllale por sorpresa.

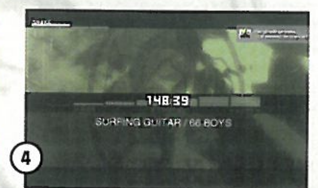
ORO

- **Rey de la selva: consigue el título de "Markhor".** Debes capturar los 48 tipos de animales y plantas del juego. En los trofeos de bronce te hemos indicado la localización de las distintas especies. Aquí tienes la localización de los especímenes aislados: ⑤
  - **Escorpión Emperador:** Montaña de Krasnogorje.
  - **Tarántula Azul Cobalto:** Oeste de Ponizovje, Laboratorio Graniny Gorki, Túnel de Krasnogorje.
  - **Cangrejo Keniata:** Krasnogorje, Ponizovje.
  - **Rata:** Ponizovje, Krasnogorje Túnel.
  - **Markhor:** Grieta de Bolshaya Past, Oeste de Sokrovenno, Tykhogornyj, Sur de Dremuchyj.
  - **Ardilla Voladora:** Este de Dremuchij, Sur de Graniny Gorki, Tykhogornyj.
  - **Gavial Indio:** Pantano Dremuchij, Chyornyj Prud.
  - **Conejo Enano:** Grieta de Bolshaya Past, Svyatogornyj Sur, Sokrovenno Sur.
  - **Murciélago Vampiro:** Krasnogorje Túnel, Tikhogornyj.
  - **Nido de Avispones del Báltico:** Dolinovodno, Svyatogornyj Oeste.
  - **Tsuchinoko:** a la izquierda de la cascada donde aparecemos cuando EVA nos devuelve a la acción, sobre una piedra.
- **Ranas por doquier: encuentra las 64 Kerotans.** Aquí tienes la localización de todas. Debes dispararlas.
  - **1 SUR DE DREMUCHIJ (MISIÓN VIRTUOSA):** avanza por la derecha y sube por la rampa: la rana está sobre la cuesta, pégate a la izquierda.
  - **2 ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ (MISIÓN VIRTUOSA):** tras cruzar el pantano, avanza hasta ver varios árboles en el centro. Pégate a ellos y gira hacia el sur: está sobre una roca.
  - **3 NORTE DE DREMUCHIJ (MISIÓN VIRTUOSA):** está en el noreste. Ve por el camino de la derecha en la segunda bifurcación y busca un tronco vertical hueco junto a otro caído. Súbete al caído para verla sobre el vertical.
  - **4 DOLINOVODNO (MISIÓN VIRTUOSA):** encima del poste que hay a la izquierda en el principio del puente.
  - **5 RASSVET (MISIÓN VIRTUOSA):** ve hasta las escaleras que hay en el edificio en ruinas: desde allí debes ver una abertura en la pared. Dentro encontrarás la rana.
  - **6 ESTE DE DREMUCHIJ:** avanza hasta la zona central y busca en los troncos que hay al este.
  - **7 NORTE DE DREMUCHIJ:** súbete al árbol del centro, el único por el que puedes trepar, y gira hacia el este para ver la rana sobre una roca.
  - **8 ZONA PANTANOSA DE DREMUCHIJ:** ve a la zona con más cocodrilos, casi al principio del pantano. La rana está en una esquina de arriba.
  - **9 SUR DE DREMUCHIJ:** ve hacia el sur y después hacia el oeste. Pasa los troncos que impiden el paso y encontrarás la rana en una roca al norte de la siguiente zona.
  - **10 DOLINOVODNO:** sobre uno de los postes del puente.
  - **11 RASSVET:** ve a la escalera que hay en el edificio en ruinas. Allí verás unos cilindros: está junto a uno.
  - **12 CHYORNYJ PRUD:** métete en el agua y ve al norte. Antes de salir, busca un árbol grande que está en el agua. La rana está junto a ese tronco.
  - **13 SUR DE BOLSHAYA:** en la tercera reja electrificada (por la que puedes pasar). Sigue la reja hacia el este hasta unos árboles, allí la encontrarás.
  - **14 BASE DE BOLSHAYA:** debajo del escritorio, en el edificio de las camas.
  - **15 GRIETA DE BOLSHAYA:** ve hacia el este. En la última roca gira hacia el sur. Verás la rana cruzando el precipicio, cerca de un árbol.
  - **16 CUEVA DE CHYORNAYA:** sobre el muro en la zona en la que están las Gafas de Visión Nocturna.
  - **17 CUEVA DE CHYORNAYA PESCHERA:** en la pelea con The Pain, fíjate en el agujero del techo de la cueva.
  - **18 ENTRADA DE LA CUEVA CHYORNAYA PESCHERA:** hay un área más amplia en la zona que conduce al norte, donde están las minas Claymore y la munición. Busca la rana a la entrada.
  - **19 SUR DE PONIZOVJE:** en una roca de la izquierda, cerca de la entrada a la Cueva Chyornaya Peschera.
  - **20 OESTE DE PONIZOVJE:** en una alcantarilla de drenaje, bajo el agua.
  - **21 ALMACÉN DE PONIZOVJE (EXTERIOR):** sobre una reja roja del agua.


①


②


③


④


⑤

22 ALMACÉN DE PONIZOVJE: sobre una de las vigas del techo.
23 SUR DE GRANINY GORKI: en la rama de uno de los árboles de la parte norte de esta zona.
24 EXTERIOR DEL LABORATORIO DE GRANINY GORKI: PARTE EXTERIOR DE LOS MUROS: cerca del agujero que hay en la pared que da acceso al Laboratorio, entre dos troncos.
25 EXTERIOR DEL LABORATORIO GRANINY GORKI: PARTE INTERIOR DE LOS MUROS: en la caseta de la puerta cerrada con maderos. Mira por las ventanas.
26 LABORATORIO GRANINY GORKI (PRIMER Y SEGUNDO PISO): encima de las taquillas del piso bajo, en la parte este del Laboratorio.
27 LABORATORIO GRANINY GORKI (SÓTANO 1, ESTE): en la última celda.
28 LABORATORIO GRANINY GORKI (SÓTANO 1, OESTE): sobre el mueble del cuarto de la televisión.
29 SUR DE SVYATOGORNYJ: cerca de la entrada al Almacén de Ponizovje.
30 OESTE DE SVYATOGORNYJ: en la zona suroeste, busca el único tronco hueco y mira sobre la roca de al lado.
31 ESTE DE SVYATOGORNYJ: en una de las estanterías que hay en el cuarto de las camas.
32 SUR DE SOKROVENNO: sobre la roca que está justamente detrás del almacén de munición.
33 NORTE DE SOKROVENNO: está pegada a la pared que divide los dos accesos, junto al tronco de un árbol que está pegado a la roca.
34 OESTE DE SOKROVENNO: sigue el río hasta la cueva, échate al suelo y la verás dentro de una pequeña cueva.
35 TÚNEL DE KRASNOGORJE: tras de uno de los contrafuertes de las paredes (usa la vista en primera persona).
36 BASE DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE: en la esquina de arriba de la roca por la que llegas a la Ladera de Krasnogorje.
37 LADERA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE: en el techo de una caseta.
38 CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE: al sur, junto a las rocas con nieve.
39 RUINAS DE LA CIMA DE LA MONTAÑA DE KRASNOGORJE: encima de la torre con el número "07".
40 RUINAS DE KRASNOGORJE: encima de la viga que hay sobre la cama.
41 TÚNEL SUBTERRÁNEO DE GROZNYJ GRAD: antes de la pelea con The Fury, baja las escaleras y sigue el pasillo. Al salir, da la vuelta y usa alguna visión con zoom para fijarte en la luz del fondo. La rana está al lado.
42 SURESTE DE GROZNYJ GRAD: En una esquina de la azotea de la Sala de Torturas.
43 SUROESTE DE GROZNYJ GRAD: Dentro del almacén marcado con el "67". Puedes verla a través de la puerta, sobre el cañón de un tanque.
44 NORESTE DE GROZNYJ GRAD: En la salida de desagüe cercano al almacén con comida.
45 NOROESTE DE GROZNYJ GRAD: En la parte norte de la zona. Sube a la escalera y encárate hacia la siguiente, de color rojo y junto a una torre. La rana está encima de la escalera.
46 LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD: Ala Este: Encima del mueble que está en el segundo piso, enfrente de las taquillas.
47 SALA DE TORTURAS DE GROZNYJ GRAD: bajo el escritorio, en el cuarto cercano a las celdas.
48 TIKHOGORNYJ: date la vuelta desde donde empiezas y verás la rana cerca de un tronco en el río.
49 TIKHOGORNYJ, DETRÁS DE LA CASCADA: en el cuarto donde está la escalera, date la vuelta y encárate el tubo que hay enfrente para verla.
50 LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD (CORREDOR DEL ALA OESTE): date la vuelta: verás la rana sobre uno de los postes.
51 LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD (ALA PRINCIPAL): ve al tanque de combustible del extremo noroeste. Está sobre una de las máquinas que ves al este.
52 LABORATORIO DE ARMAS DE GROZNYJ GRAD (PLANTA BAJA DEL ALA PRINCIPAL): cuando empiece la pelea, gira a la izquierda y mira arriba.
53 GROZNYJ GRAD (MOTOCICLETA, PARTE 1): Eva parará la motocicleta en una parte en la que te empiezan a disparar desde arriba, en un pasillo entre dos edificios. Gira al este para ver la rana sobre una torre.
54 GROZNYJ GRAD (MOTOCICLETA, PARTE 2): la segunda vez que Eva se detiene, gira para ver las máquinas amarillas: está en el asiento de una.
55 GROZNYJ GRAD (MOTOCICLETA, PARTE 3): deja que Eva conduzca hasta que gire y dé una vuelta hacia la izquierda. Entonces, comienza a mirar a la izquierda: verás unos letreros. ¡Tendrás que ser muy rápido para disparar a esta rana!
56 GROZNYJ GRAD (MOTOCICLETA, PARTE 4): como la anterior, pero los letreros aparecen a la derecha.
57 GROZNYJ GRAD, PUENTE (FRANCOTIRADOR): Quítate el SVD y ponte en pie. Vuelve a ponértelo y observa los dos arcos que hay bajo el puente. Verás la rana en el arco más alejado.
58 GROZNYJ GRAD, PUENTE (PELEA): justo al comenzar la pelea con Volgin, busca la torre que hay detrás de ti.
59 GROZNYJ GRAD, NORTE DEL PUENTE (MOTOCICLETA, PARTE 5): en la parte donde está el bloqueo de soldados en el camino, verás unas barreras blancas y rojas. Busca la rana entre la primera y la segunda.
60 SUR DE LAZOREVO (MOTOCICLETA, PARTE 6): cuando entres en la zona, gira a la derecha. Está en uno de los primeros troncos pegados al camino.
61 NORTE DE LAZOREVO (MOTOCICLETA, PARTE 7): cuando entres en la zona, gira a la izquierda para ver la rana sobre una de las primeras rocas del camino.
62 OESTE DE ZAOZYORJE: en la intersección, toma el camino del oeste, avanzando hasta un árbol que sirve como puente. Allí, gira al este y verás una abertura. La rana está debajo.
63 ESTE DE ZAOZYORJE: en la intersección verás un árbol grande. La rana está entre el tronco y la roca que hay detrás.
64 ROKOVOJ BEREG: durante la pelea con The Boss, ve a la parte sur del escenario y busca en lo alto de los árboles que hay allí.
• **El jefazo: completa el juego en todos los niveles de dificultad.** Bueno, nadie dijo que fuera fácil.
• **Paz y amor: completa el juego sin matar a nadie.** Ya sabes: munición tranquilizante y puños.

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

BRONCE

• **Categoría A en todas las Operaciones Principales: completa todas las Operaciones Principales en una categoría A o superior.** Todas y cada una de las 32 misiones.
• **Todas las Operaciones Adicionales completadas: Has completado todas las Operaciones Adicionales en cualquier categoría.** Son 128 misiones en total. Muchas, pero muy divertidas.
• **Categoría A en todas las Operaciones Adicionales: Has completado las 128 Operaciones Adicionales en una categoría A o superior.** Tendrás que repetirlas hasta obtener la puntuación adecuada.
• **Profesional del sistema Fulton: Has usado el sistema Fulton 300 veces.** No te costará tanto pues lo harás para reclutar enemigos.
• **Maestro del asalto: has asaltado a 100 enemigos.** Una vez se rindan, debes completar la misión para que "cuenten".
• **Asesino implacable: has eliminado a 100 enemigos.** Usa armas letales a diestro y siniestro.
• **Especialista en aturdimiento: has aturdido a 100 enemigos.** Nada de munición letal, sólo puños o dardos tranquilizantes.
• **¡Qué manos más largas tienes!: has conseguido todos los trajes.** Aquí tienes el detalle de la misión en la que lo consigues (M.P.: misión principal, M.A.: misión adicional).
RAYA DE TIGRE: M.P. 3 (Bananal Fruta de Oro)
RAYA DE TIGRE (DESNUDO): Completar M.P. 3
AUSCAM: M.P. 8 (Aldea de los despiertos)
AUSCAM (DESNUDO): Completar M.P. 8
SERPIENTE: M.P. 11 (Selva de la Leche)
SERPIENTE (DESNUDO): Completar M.P. 11
INFILTRACIÓN: Completar M.P. 12
COMBATE: Completar M.P. 22
COMBATE CON CASCO: Completar M.P. 41
ESMOQUIN: Completar M.O. 26
CAMISETA: M.A. 1
HOJA: Completar M.A. 14 (Rango S)
HOJA (DESNUDO): Completar M.A. 14 (Rango S)
ASTILLAS: M.A. 29 (Playa del Alba)
ASTILLAS (DESNUDO): M.A. 029
CUADRADOS: M.A. 30 (Bananal Fruta de Oro)
CUADRADOS (DESNUDO): Completar M.A. 30
CHOCOLATE: Completar M.A. 45 (Rango S)
CHOCOLATE (DESNUDO): Completar M.A. 45 (Rango S)
HEDOR: Completar M.A. 61 (Rango S)
NUEVO MUSGO: Contacta con "The End" a través del codec en M.A. 62.
AMANDA (SÓLO MUJERES): Completar M.A. 67 (Rango S)
MILLER (SÓLO HOMBRES): Completar M.A. 68 (Rango S)
RATHALOS: Completar M.A. 121 o 122 (Rango S)
TIGREX: Completar M.A. 123 o 124 (Rango S)
GEAR REX: Completar M.A. 125-128 (Rango S)
BIKINI (SÓLO MUJERES): Completar todas las Operaciones
BAÑADOR (SÓLO HOMBRES): Completar todas las Operaciones
COMANDO: Completar M.A. 9
PATRULLA: Completar M.A. 11
SOLDADO RUSO: Completar M.A. 24
ESCOLTA: Completar M.A. 27
GUARDIA: Completar M. A. 38
PRISIONERO (HOMBRE): Completar M.A. 52
PRISIONERO (MUJER): Completar M.A. 55
RASTREADOR: Completar M.A. 61
COMANDO RUSO: Completar M.A. 37
MECÁNICO: Completar M.A. 66
• **Hideo Kojima en persona: has reclutado a Hideo Kojima.** Está en el camión con matrícula 63824 en unas las bases enemigas.
• **Secuestrador de máquinas: has capturado un vehículo: BTR, LAV, helicóptero y tanque.** Elimina a todos los guardias de la zona para hacer que el piloto salga y luego captúralo.
• **Querido diario: has leído todo el diario de Paz.** Obtén las 10 cintas como recompensa al acabar las Misiones Adicionales de 112 a 119.
• **P.D. te quiero: has leído la carta de amor de Huey.** Documento que obtenemos en el capítulo 4.
• **Las memorias de Strangelove: has leído todas las memorias de Strangelove.** Si quieres escuchar los diarios de Strangelove repartidos en tres cintas, tendrás que luchar una segunda vez con los Metal Gear de las operaciones principales. Una vez que los derrotes y entres en el cilindro de IA, presta atención cuando te muevas de un panel de placas a otro. Si ves un símbolo presiona arriba en la cruceta y la primera cinta será tuya. Enfréntate tres veces al mismo Metal Gear o a otro distinto y repite la operación para conseguir las otras dos.
• **Monster Hunter: has completado todas las misiones de caza.** Éstas (121-128) quedarán abiertas si escuchas las cintas que obtienes al final del Capítulo 4, hablas luego con el gato Trenya en la misión 29.
• **Yo no necesito ningún arma: has utilizado CQC 6 veces seguidas.** Más fácil si tus enemigos están aislados.
• **Salto de fe: has realizado un salto de fe.** En la misión Base de la Mina hay un edificio con un montón de paja al lado. Salta sobre él.
• **Es como mi segunda piel: ocultarse dentro de una caja durante un rato.** Simplemente ocúltate y espera.
• **Daño colateral: heriste a varios enemigos volando un barril o un camión de combustible.** Muy sencillo durante la misión 56.
• **¡Vamos de excursión!: has llevado a cabo una misión en operaciones exteriores.** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
• **Comerciante: has llevado a cabo un intercambio de soldados.** Muy normal en el transcurso del juego.
• **Repartidor: has enviado un objeto usando la opción "Entrega".** Algo frecuente en el transcurso del juego.
• **Amor platónico: has conseguido la categoría S en una cita con Paz.** Deberás llevar puesto el smoking, la cámara, una caja de amor y decir cosas bonitas.
• **¡Pero qué hombretón!: has conseguido una categoría S en una cita con Kaz.** Usa el traje "desnudo", utiliza técnicas CQC a menudo .
• **¡Qué buena pinta!: has preparado una buena ración.** En las misiones 121 a 126, cocina una ración en la hoguera.
• **En la guerra vale todo: has jugado con todas las reglas de Operaciones de Entrenamiento.** La variedad de estrategia es la clave aquí.
• **Viento Divino: has capturado un soldado usando un Viento Divino.** Deberás tener el Mosquete Tenegashima y para ello tendrás que vencer al Ala de Rathalos en las misiones 121 y 122 y reclutar un enemigo con la habilidad Patriota Japonés.
• **Un ejército sin fronteras: has completado el prólogo "Un ejército sin fronteras".** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
• **Un país sin ejército: has completado el Capítulo 1: "Un país sin ejército".** Se obtiene automáticamente al avanzar en el modo Historia.
• **El héroe fantasma: has completado el Capítulo 2: "El Héroe Fantasma".** Se obtiene automáticamente al avanzar en el modo Historia.
• **El renacimiento de una nación: has completado el Capítulo 3: "El Renacimiento de una Nación".** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
• **Ilusión de paz: has completado el Capítulo 4: "Ilusión de Paz".** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
• **Outer Heaven: has completado el Capítulo 5: "Más allá de las puertas del paraíso".** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.
• **¡Otra vez has vuelto a fracasar?: has muerto 50 veces.** Un trofeo muy sencillo pero que deja poco sitio al orgullo.
• **¡No tienes nada más que hacer?: has rodado por el suelo 100 veces en una misión en solitario.** Dedicale un rato a esta pirueta en una zona tranquila.
• **Kuwabara, kuwabara: has escuchado a un fantasma por radio.** Durante la misión 62, y junto al fantasma, usa el codec.
• **Confía en mí: has lanzado una granada chaf al Metal Gear Zeke.** Ni que decir tiene que deberás guardar alguna para este enfrentamiento.
• **No está nada mal: has disparado a un enemigo justo en la parte posterior.** Apunta con cuidado al centro del culo de cualquier enemigo.
• **¡Zeke desplegado!: has completado el Metal Gear Zeke.** Has conseguido recomponerlo del todo.
• **Devorador de basiliscos: has devorado a Pupa, Chrysals, Cocoon y Peace Walker.** Se obtiene al avanzar en el modo Historia.

PLATA

• **Categoría S en todas las Operaciones Principales: has completado todas las Operaciones Principales con una categoría S.** Una ardua tarea y nada sencilla. Paciencia.
• **Categoría S en todas las Operaciones Adicionales: has completado todas las Operaciones Adicionales en una categoría S.** Más complicado aún por el enorme número que hay.
• **Jefe de personal: has reclutado todos los personajes especiales:** Hideo Kojima, Nuevo actor de doblaje (M.P. 1), Actor de doblaje veterano (M.P. 5), Actriz (M.P. 16).
• **Comando de Élite: has completado la misión "Capturar la base enemiga 06" de Operaciones Exteriores.** Hay que completar todas las misiones exteriores anteriores para desbloquear esta.
• **Munición ilimitada: ahora ya no tienes que preocuparte de quedarte sin balas.** Tendrás que conseguir la bandana completando la Misión Adicional 119 con rango S y un nivel I+D por encima de 88.
• **La muerte invisible: ahora ya no tienes que preocuparte de que te detecten.** Tendrás que conseguir el camuflaje óptico completando la Misión Adicional 50 con rango S y reclutar un ingeniero con la habilidad "experto en tecnología de Metamateriales".
• **Nombre en clave ZEKE: has personalizado la cabeza y las patas del Metal Gear Zeke con piezas especiales de armas IA.** Las piezas las conseguirás en las Misiones Adicionales 112-119.
• **Comeacero: has derrotado a todas las armas con IA.** Las misiones del modo historia y de las Misiones Adicionales 112-120.

ORO

• **Big Boss: has completado todas las Operaciones Principales y Adicionales en una categoría S.** Casi nada. Un trofeo para auténticos maestros.
• **Vic Vos: has conseguido un total de 20.000 puntos de camaradería.** Reanima a tu compañero, préstale armas, ayúdale.

» CONCURSO

Sorteamos

¡¡¡10 juegos Sniper Elite V2 para PS3 y 10 DLC "Matar a Hitler" !!!

¡¡¡Sólo tienes que enviar un email para llevarte este genial juego bélico!!!

Si quieres conseguir el mejor y más realista simulador de francotirador tras las líneas enemigas en el Berlín de la II Guerra Mundial ahora tienes una excelente posibilidad. Mándanos un email y podrás ganar un Sniper Elite V2 y el DLC "Matar a Hitler".

10 Juegos Sniper Elite V2

10 DLC's "Matar a Hitler"

WWW.SNIPERELITEV2.COM

» BASES DEL CONCURSO

Para participar, sólo tienes que enviar un correo electrónico a:
participa@axelspringer.es
Indica en el asunto:
concurso sniper Playmanía

Manda el email con todos tus datos personales: nombre y apellidos, dirección y un número de teléfono de contacto.

1.- De entre los mensajes recibidos se elegirán 10 por sorteo y cada uno recibirá 1 juego *Sniper Elite V2* más 1 DLC "Matar a Hitler".
2.- Plazos de participación: del 15 de junio al 15 de julio de 2012.
3.- Premios no canjeables por dinero.
4.- Habrá un período de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y ya no tendrá derecho a solicitarlo.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.
6.- Válido en España.
7.- Participar implica la aceptación de las bases.
8.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores, 505 Games y Playmanía.

9.- Política de protección de datos en www.axelspringer.es/protecciondatos.

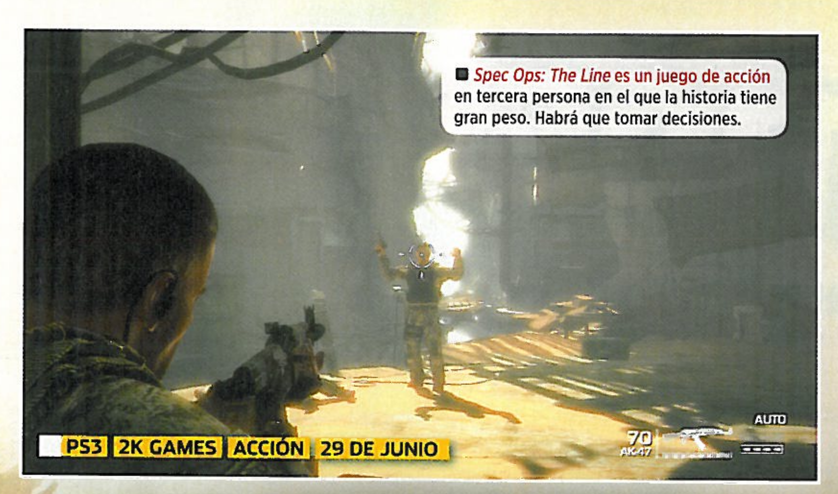












Spec Ops: The Line es un juego de acción en tercera persona en el que la historia tiene gran peso. Habrá que tomar decisiones.



Manejaremos al capitán Walker, pero iremos acompañados de dos aliados a los que podremos indicar a quién atacar.

Spec Ops: The Line

UNA MISIÓN DE **RESCATE** QUE SE TORNA EN **PESADILLA**

Dentro de un par de semanas ya estará a la venta *Spec Ops: The Line*, un juego de acción en tercera persona de corte bélico desarrollado por el estudio alemán Yager Entertainment y editado por 2K Games. ¿Otro shooter bélico? Pues no. Aunque ofrecerá toneladas de acción en forma de tiroteos (con el correspondiente sistema de coberturas) y también habrá lugar para la táctica militar (podremos dar sencillas órdenes a nuestros dos compañeros, como indicarles el próximo enemigo que deseamos eliminar), *Spec Ops* se va a desmarcar de la competencia. Y mucho. Sobre todo porque presenta una oscura historia que logra enganchar desde el principio y que, en nuestra opinión, es uno de los principales alicientes para avanzar en un desarrollo dominado, insistimos, por la acción en tercera persona.

Spec Ops: The Line nos pone en la piel del capitán Martin Walker que, junto a sus compañeros Adams y Lugo, tienen una misión: infiltrarse en una versión devastada de Dubai, literalmente engullida por la arena tras la tormenta más devastadora del historia. Su objetivo es encontrar al coronel Konrad, que acudió allí con su batallón del 33 para ayudar a la población civil... Y con el que se ha perdido todo contacto. Pero lo que parecía una sencilla misión de rescate se va a tornar en una verdadera pesadilla a medida que nos vayamos sumergiendo en las entrañas de la ruinosa ciudad. Allí descubriremos un panorama sorprendente y aún más desolador. Una oscura trama llena de sorpresas que nos obligará, además, a tomar duras decisiones morales a medida que avancemos. Y algunas nos harán sentir fatal...

Además de una emocionante historia que da pie a un desarrollo repleto de acción con un intuitivo sistema de coberturas y la opción de dar órdenes a nuestros dos compañeros, en *Spec Ops* también encontraremos momentos que rompen con este esquema (y que aportan variedad), como secciones a bordo de un helicóptero o usar un mortero para poder abrirnos paso por un campamento plagado de efectivos enemigos. Y luego está la arena como factor decisivo en los tiroteos. A veces podremos usarla en nuestro beneficio (por ejemplo, romper una ventana que esté sobre los enemigos para desencadenar una "cascada de arena" que los sepulte) o padecerla (¿qué os parece un tiroteo bajo los efectos de una tormenta donde "no se ve un carajo"?).

Y la guinda será su multijugador Online, que contará con distintos modos, la opción de subir rangos y personalizar a nuestro soldado. El mes que viene, descubriremos el destino de Dubai.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Un enfoque diferente y muy prometedor para un juego de acción bélica en tercera persona que se desmarca de sus rivales ofreciendo una trama argumental verdaderamente interesante y trabajada.

El sistema de coberturas es realmente intuitivo. Funciona de lujo, a la altura de los mejores exponentes del género.

Se desarrolla en un Dubai devastado por una brutal tormenta de arena. Nuestro objetivo es localizar al coronel Konrad.

SE PARECE A...

Podríamos sacarle parecidos razonables con muchos juegos de acción en tercera persona (desde *Gears of War* de 360 hasta nuestros *Uncharted*). Pero *Binary Domain* también es acción en tercera persona con trincheras y opción de dar órdenes a nuestro comando. Y en cuanto a la ambientación, a veces nos remite a *BioShock*. Ahí lo dejamos...

BINARY DOMAIN

Acción en tercera persona con mucha "trinchera" y opción de dar órdenes a los aliados. Eso sí, aquí no hay ciencia ficción, ni robots... Pero sí Online.

BIOSHOCK

Al explorar las entrañas de Dubai, algunos de sus pasillos recuerdan a los de los *BioShock*. Además, aquí también se cogen archivos de audio.

***Spec Ops: The Line* se desmarca de sus rivales presentando una profunda y dramática trama argumental, aunque también ofrece toneladas de acción en tercera persona.**

UN **ONLINE** QUE TAMBIÉN SE DESMARCA DEL RESTO

Aunque en Yager no nos lo pudieron confirmar en los primeros contactos que tuvimos con el juego, finalmente *Spec Ops: The Line* sí tendrá Online.

4 VS 4

Los "Malditos del 33" se enfrentarán contra los "exiliados" en distintas partidas Online en equipos de 4 vs. 4.

Frente a otros shooter que buscan "cantidad" (incluyendo muchos jugadores en la partida), aquí se busca una experiencia distinta: 4 vs 4 y más táctico.



PERSONALIZACIÓN

Podremos subir de rango y personalizar a nuestro soldado. Los mapas serán distintos a los de la Campaña.



Spider-Man protagonizará este "sandbox" que narrará hechos inmediatamente posteriores a la próxima película del Trepamuros.

PS3 | ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN | 29 DE JUNIO

The Amazing Spider-Man

LA MADUREZ JUGABLE DEL TREPAMUROS

Hasta no hace mucho, los juegos de superhéroes basaban su atractivo en el carisma de sus personajes más que en su calidad, algo que cambió con los dos *Batman* y que se han apuntado en Beenox Studios para crear este *The Amazing Spider-Man*, que ofrecerá una enorme libertad, momentos de acción con amplísimas posibilidades y un tono más "serio".

Aunque ambientado en la nueva película, la trama narrará hechos posteriores. Se desarrollará en una ciudad de Nueva York abierta, por la que podremos movernos con total libertad mientras cumplimos misiones de todo tipo gracias al sistema abierto de objetivos: detención de ladrones, rescatar a civiles de situaciones peligrosas, persecución de conductores peligrosos... Junto a estas misiones opcionales, los objetivos principales nos enfrentarán a enemigos clásicos de Spider-Man como Rhino o **La Iguana**. Pero la ambientación "marvelita" no se quedará ahí: también contaremos con nuestro "sentido arácnido", que nos avisará de los peligros y nos permitirá ver, mediante diferentes tonalidades, las posibilidades que ofrece el escenario. Además, contaremos con un mejorado e intuitivo sistema de combate que nos permitirá realizar espectaculares golpes y un sinfín de combos de ataque. Tampoco faltarán los famosos lanzarredes, que nos servirán tanto para derrotar a nuestros rivales como para balancearnos por los rascacielos de la ciudad a toda velocidad. Vamos, que se respetará al máximo la esencia del personaje sin perder un ápice de espectacularidad. Y es que el apartado gráfico tampoco se quedará atrás con unas cuidadísimas animaciones y una ciudad de Nueva York llena de vida. Un compendio de virtudes que podría relanzar al trepamuros. Los superhéroes están más de moda que nunca.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Respetando al máximo la esencia del personaje y con la espectacularidad de un cómic del Trepamuros, disfrutaremos de una amplísima libertad de acción e irrepetibles combates.

Podremos movernos libremente por una Nueva York llena de vida. Además de la trama principal, encontraremos multitud de misiones.

El juego incorporará un novedoso sistema de combate que nos permitirá ejecutar numerosos combos, así como esquivar ataques o realizar contraataques de manera sencilla.

Estarán algunos de los más temibles enemigos de "Spidey", como Rhino, Escorpión...

Con un tono más serio que anteriores juegos de "Spider-Man", apostará por un desarrollo profundo y lleno de posibilidades en el que contaremos con una gran libertad de movimiento.

Si hay que detener a unos delincuentes que escapan en coche, no hay problema: para alcanzarlos tan sólo será necesario que uses tus lanzarredes.

» SE PARECE A...

BATMAN ARKHAM CITY

Un juego sobresaliente que también guarda una gran fidelidad con el cómic y ofrece amplia libertad de acción.

SPIDER-MAN 3

Aunque también ofrecía un mundo abierto, sus desarrollo resultaba menos ambicioso y le faltaba algo de espectacularidad.

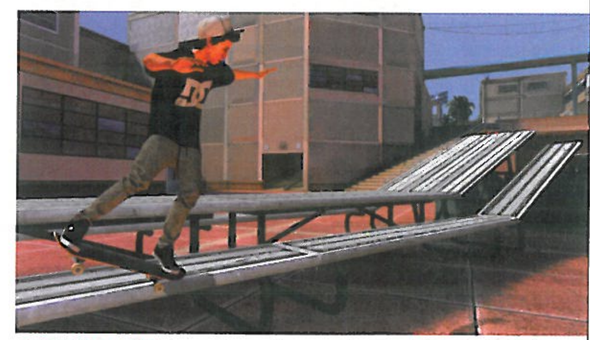
PS3 | ACTIVISION | DEPORTIVO | JUNIO

Tony Hawk's HD

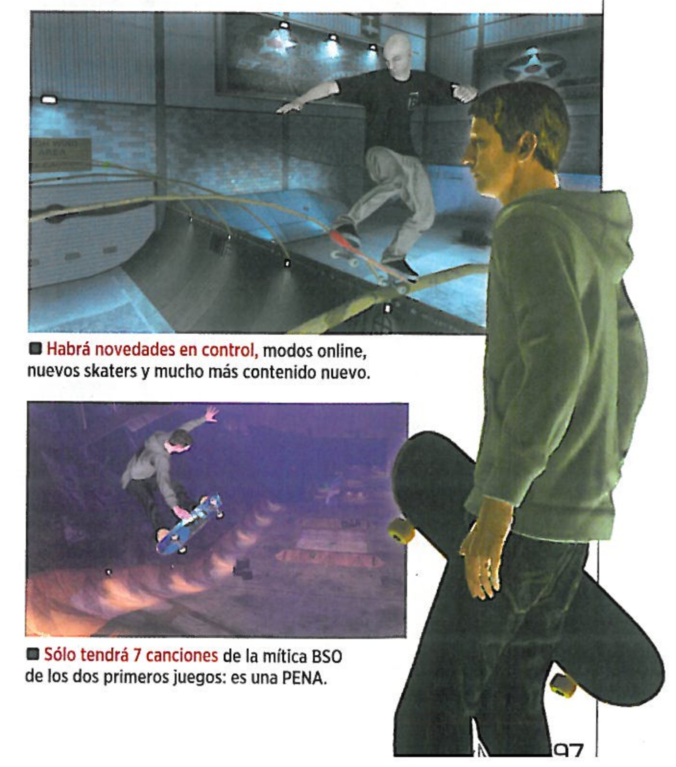
EL MEJOR *SKATE* VUELVE A SUS ORÍGENES

Después de más de 10 juegos demostrando que el skate podía ser muy divertido, el astro del monopatín se tomó un descanso tras la decreciente calidad de sus últimos títulos. Pero ahora, Activision va a "refundir" los mejores niveles de las dos primeras entregas en un remake HD, en el que vamos a poder disfrutar de la jugabilidad clásica de *Tony Hawk's Pro Skater* y todos sus retos (alcanzar una determinada cantidad de puntos, reunir las letras de la palabra SKATE, encontrar una cinta de vídeo oculta...). Así, podremos reencontrarnos con el Skatepark y el instituto de *THPS2* o el hangar de *THPS1*, pero todo con gráficos en HD, una fluidez superior y un montón de mejoras, como modos online, un control refinado con novedades o un nuevo elenco de skaters (estará Tony Hawk, por supuesto). Además, otro de los elementos clave de los juegos originales, su banda sonora, volverá sólo parcialmente, con 14 temas de los cuales la mitad serán de los dos primeros *THPS* (estarán Millencolin, Goldfinger, Bad Religion...) y los otros 7, nuevos en la serie. *Tony Hawk's HD* costará cerca de 15 € y sus creadores, Robomodo, ya están pensando en lanzar paquetes temáticos de niveles, por ejemplo, basados en *THPS3*.

» SE PARECE A... **TONY HAWK'S PRO SKATER**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Tony Hawk's HD ofrecerá los mejores y más recordados niveles de las dos primeras entregas de PSone, como el instituto americano de *THPS2*.



Habrá novedades en control, modos online, nuevos skaters y mucho más contenido nuevo.

Sólo tendrá 7 canciones de la mítica BSO de los dos primeros juegos: es una PENA.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Ruth Caravaca Maquetación.

Ana María Torremocha, María Jesús Arcones.
Secretarias de Redacción.

Colaboradores: Mercedes López,
Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal,
Daniel Lara, Juan Lara, David González,
Antonio Sánchez.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-financiero
José Aristondo
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Directora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Publicidad **Noemí Rodríguez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela, 94, 8ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

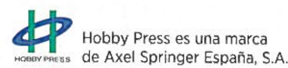
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIBADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 09/2012

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.**


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **16** DE JULIO

» REPORTAJE
Todo sobre Assassin's Creed

Os contaremos todas las novedades de *Assassin's Creed III*, la última hora de *ACIII: Liberation* para PS Vita y haremos un repaso a toda la historia de la saga.

» NOVEDAD
¡QUE COMIENCEN LOS JUEGOS!

Trataremos de traernos todos los "oros" posibles para casa, con el juego oficial de los Juegos Olímpicos, *London 2012*. Y tranquilos, que habrá más novedades...



» REPORTAJE
¡YA VIENEN LOS NUEVOS LEGO!

Desde superhéroes a películas de éxito, los juegos *LEGO* han tocado todos los palos... Y lo que les queda. El mes que viene analizaremos el fenómeno.



» MINIGUÍA
SNIPER ELITE V2

Te ayudaremos a localizar todos los coleccionables (100 lingotes de oro, 37 botellas...) y los Trofeos.

